

# 革命機 ヴァルヴレイヴ

DESIGNER'S NOTE

完

全

保

存

版

「ヴァルヴレイヴ」ファン  
必携のビジュアル集

アニメーターたちの軌跡をたどる1冊

# 革命機 ヴァルヴレイヴ

DESIGNER'S NOTE



# VALVRAVE

DESIGNER'S NOTE

## CONTENTS

P4	第1期オープニング
P10	原画 第1期 1話～12話
P50	第2期オープニング
P54	原画 第2期 13話～24話
P92	版権ビジュアル原画
P98	インタビュー：プロデューサー 池谷浩臣
P100	BD / DVDジャケット原画
P112	インタビュー：キャラクターデザイン 総作画監督 鈴木竜也
P118	総作画監督：鈴木竜也 修正原画集
P124	インタビュー：メカニカルアニメーションデザイン 作画監督 鈴木竜也
P128	ヴァルヴレイヴ デザインワークス
P144	インタビュー：作画監督・キャラクターデザイン補佐 小野早香
P148	インタビュー：美術監督 甲斐政俊

「革命機ガルグレイヴ」には特徴的な表現がある。それはキャラクターの表情をメインに据えた長尺のカットである。監督の希望により、作画より先に音声を収録する「プレスコ」という制作スタイルが採られ、セリフに込められる感情を豊かに表現するキャラクターたちは、強烈な個性と印象を見る者に与えた。

アニメーションの制作には多くのスタッフが携わる。それぞれに専門分野を持つ人々が分業によって作業をこなし、その集大成として作品が完成する。ことビジュアルに關していくならば、その根底に、描くことに情熱を傾けることをいとわない人々である、という共通の資質が横たわる。

だが、プロとして描くという行為は、情熱の熱量が高ければいいというものではない。前あるいは絵を描くというのは特殊な技能だ。目から入った情報を手に伝え、點描や筆、ときにはタブレット等のデバイスで紙やセル、デジタルの画面上に意のままにこれを再現することが求められる。それは十分な訓練に裏付けられた技術がなければかなわない。まして想像上の構築世界を実在するかのごとく描き出すためには、なおのことである。

また、アニメーションの世界には独特の技能も要求される。様々なものの動きを分解して描き、それを再構成して本当に動いているかのように見せる技術である。作画。動画に携わる人たちは、描くことへの情熱を燃料にして、ただ黙々と自身の技術を磨き、駆使して仕事をこなす。監督や演出の要請に即座に対応できる。いってみれば経験豊富な職人的側面も併せ持たなければならない。

本書には、スタッフが完成に向けて積み重ねていった、必須だがプロセスにすぎない膨大な作業のほんの一部をご紹介した。1枚の画面とに描いた者の技術と表現力の高さを感じ取っていただきたい。そしてこのような画の積み重ねによって、冒頭に述べたような印象的なシーンが生まれたことを感じて欲しい。

# OP1

第1期オープニング

## STORY BOARD

絵コンテ：後藤圭二

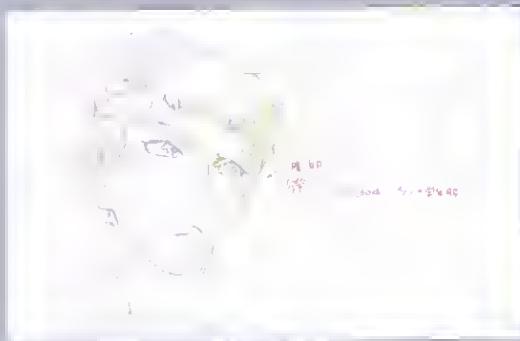
## KEY ANIMATION

作画監督：鈴木竜也

OPムービーは本編への導入という意味もあり重要な役割を担う。原作を有しないアニメーション作品においては特に顕著で、初めて見るキャラクターへの興味を喚起するために様々な「人」を凝らす。「革命機ヴァルヴレイヴ」でも主要キャラクターをクオリティーの高い作画で表現。基本的にメカパートはCG表現となるが、2号機以降の機体はアニメーターの手描きにより作画された。



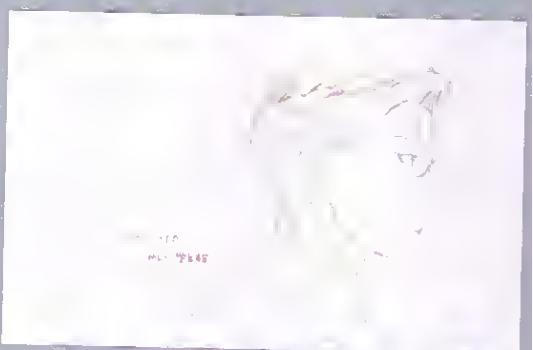
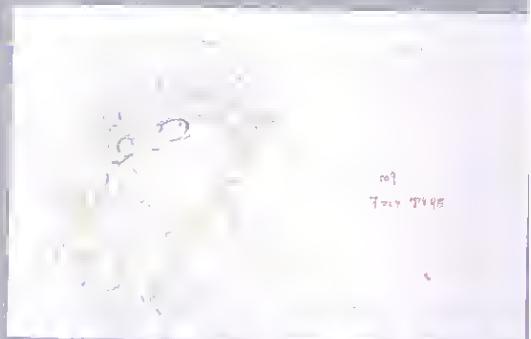
OP カット6



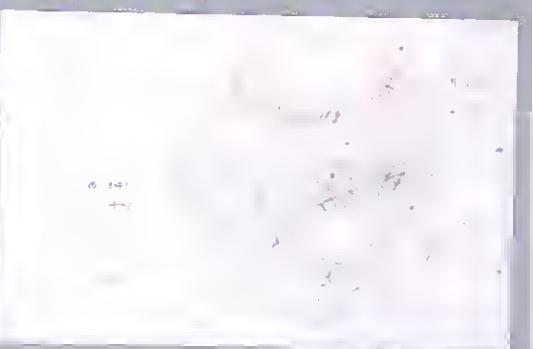
OP カット12

■アニメーションに落とし込まれた星野先生の色合い  
「ヴァルヴレイヴ」の製作には大勢の作画陣に参加してもらいました。いろんな人が描けばいろんな色が出てくるのは当然あることなのですが、キャラクター原案に星野先生を起用しているということは、アニメーション本編でも当然星野先生の色合いというか、キャラクターの特徴みたいな謎めいた持ち味が表現できていないと意味はない。そのバランス感覚も鈴木重也氏が上手くまとめてくれたのは良かったです。

プロデューサー 池谷清臣



T.M.Revolutionと水樹奈々がデュオで熱唱して  
話題となった主題歌「Preserved Roses」の歌  
詞にのせて、生き生きとした表情を見せるキャラ  
クター達がカットインしていくシーンも印象的な  
演出になっている。



OP カット12

01. 1-2ル

01. 002. ニューアニメ版

$$\begin{aligned} & \text{1-2ル} \\ & \frac{1}{2} \text{ (H) } \\ & \frac{2}{3} \end{aligned}$$



OP カット12

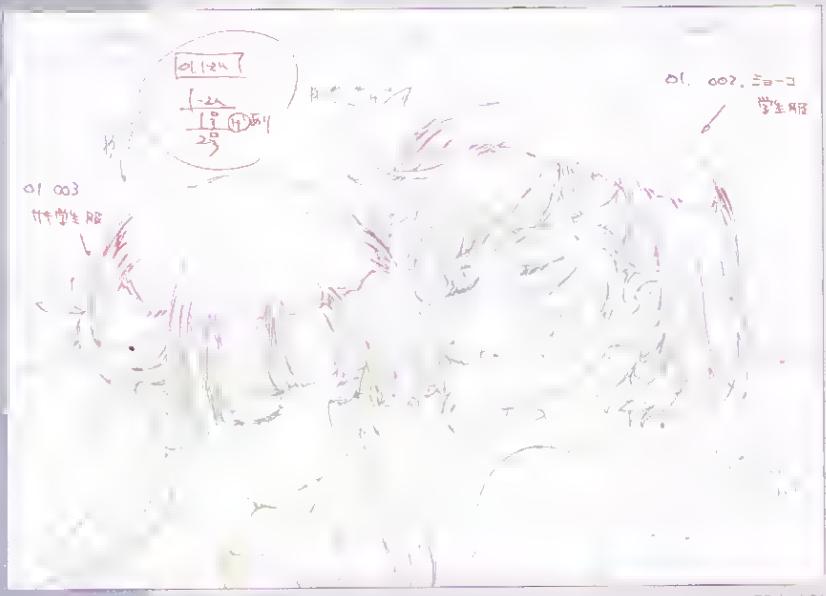
01. 1-2ル

$$\begin{aligned} & \text{1-2ル} \\ & \frac{1}{2} \text{ (H) } \\ & \frac{2}{3} \end{aligned}$$

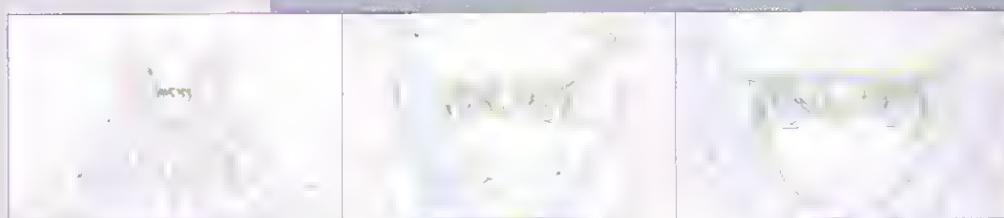
01. 002. ニューアニメ版

01. 003

新アニメ版



OP カット24



OP カット28



OP カット41

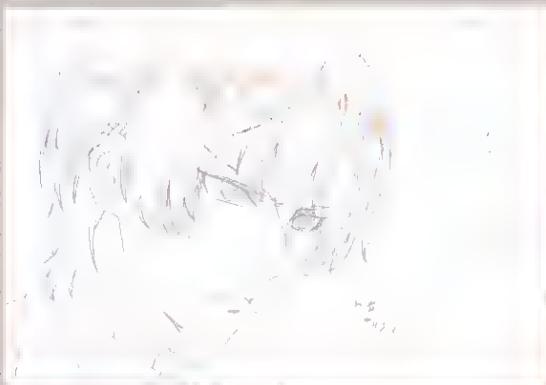


OP カット44

# 第1話 革命の転校生

作画監督：鈴木竜也、鈴木卓也

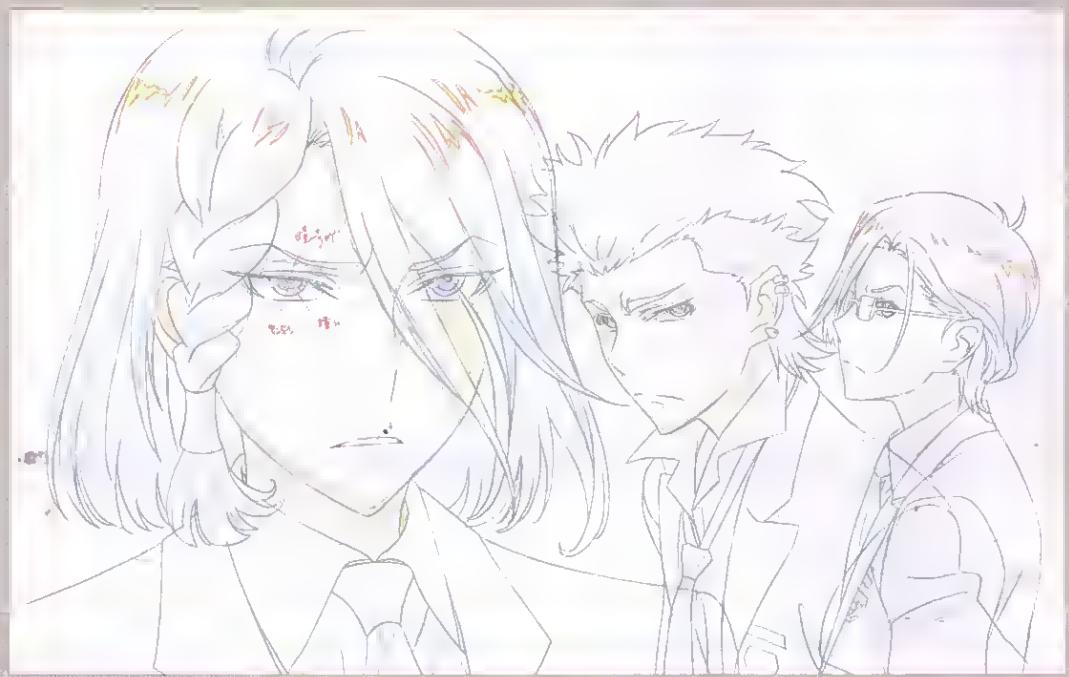
真暦71年。人々はその7割が生活の場を宇宙へ拡大していた。平和な小国ジオールの學園都市モジュール77は世界の霸権を目論む大団ドルシア軍事連約連邦の襲撃を受ける。モジュール77の喫茶学園の地下では新兵器ヴァルヴレイヴが極秘開発されていたのである。突然訪れた戦火のなかで倒れた、密かに想いを寄せていた指南ショーコの仇を討つため、暗綱ハルトは目の前に現れたヴァルヴレイヴに乗り込みドルシア機を撃墜する。しかし新兵器奪取のため潜入していたドルシア軍特務部隊のエルエルフに殺害されてしまう……。



第1話 カット117

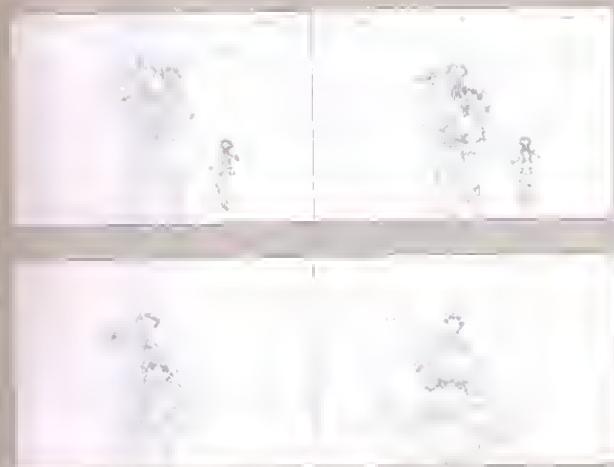
## ■集う仲間から自発的に企画がスタート

『ヴァルヴレイヴ』はプロデューサー池谷進氏が現在、過去に仕事をしてきた仲間の内から湧き上がった「オリジナル企画で何か大きな作品ができるのか」という思いからスタートしている。日常よくある食事の席でワイワイ話していく感じで、十数年アニメーション製作に関わってきたベテランたちの情熱が七チベーションとなり『ヴァルヴレイヴ』というクオリティーの高い作品を作り上げていくことになった。



第1話 カット116

第1話  
革命の転校生

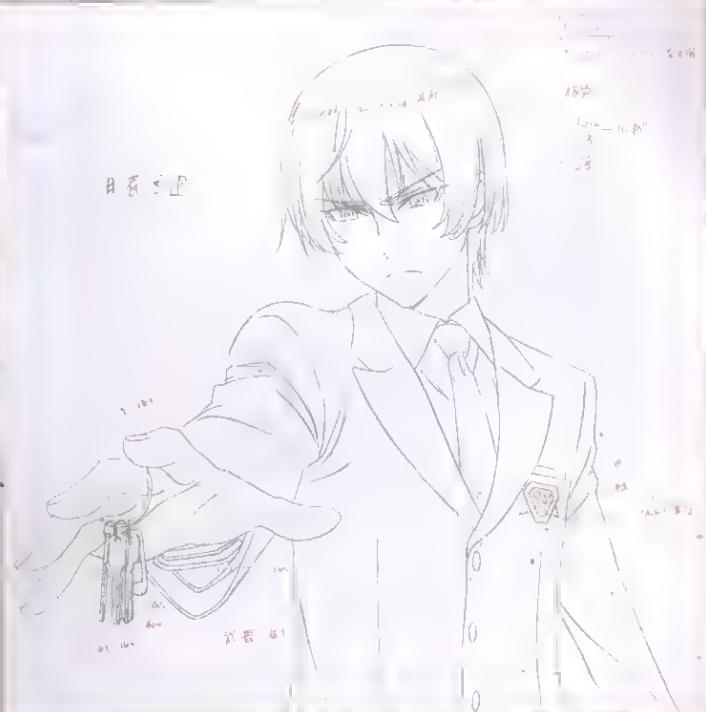


第1話 カット12)

初対面の2人。謎を解こうとするハルトを軽い身のこなしで受け流すエルエルフ。高校生と兵士という対照的な主人公を一連の動作で表現している。



目次



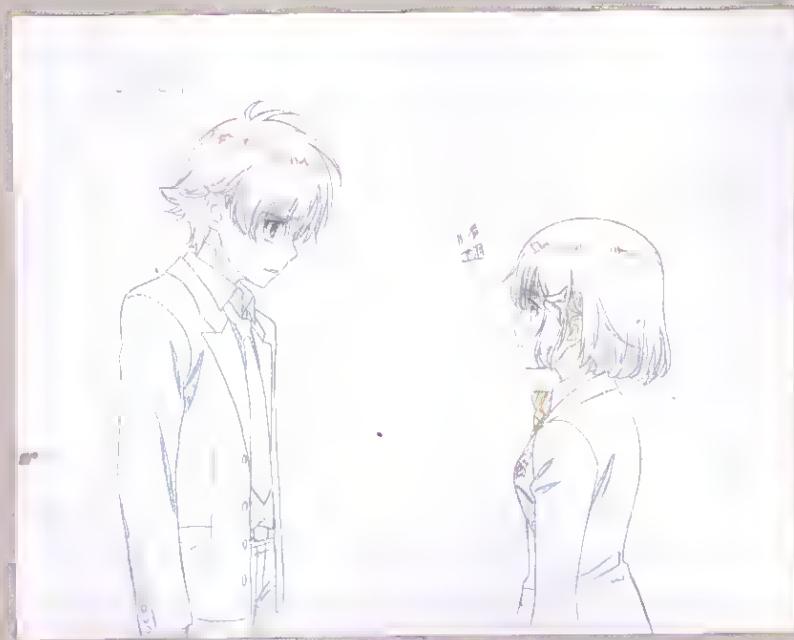
第1話は脚本監修である新川亮二氏が自ら作詞を担当して、アーティストの手のなかで書き込み、「ファンタグレイヴ」の誕生たりを伝説化する結構

## 第1話 革命の転校生



第1話 カット188

紙が黄色いのは修正用紙。各原画マンから上がってきた原画に制作監督である鈴木竜也氏が修正を加えたもので、細かなニュアンスの調整が図られている。

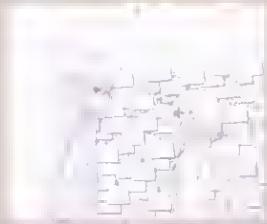
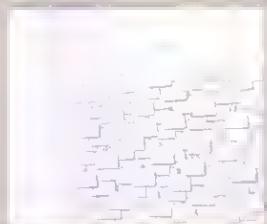


第1話 カット189

ハルトからの告白を断行したショーコを清発の衝撃が襲う。爆発音に驚き、次に襲ってきた振動で2人が体勢を崩す細かな演技とタイミングの取り方は原画マンの経験とセンスで決まる。

# 第1話

## 革命の転校生

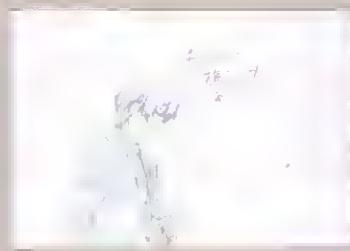
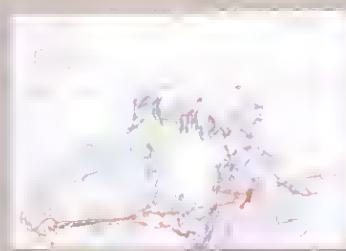
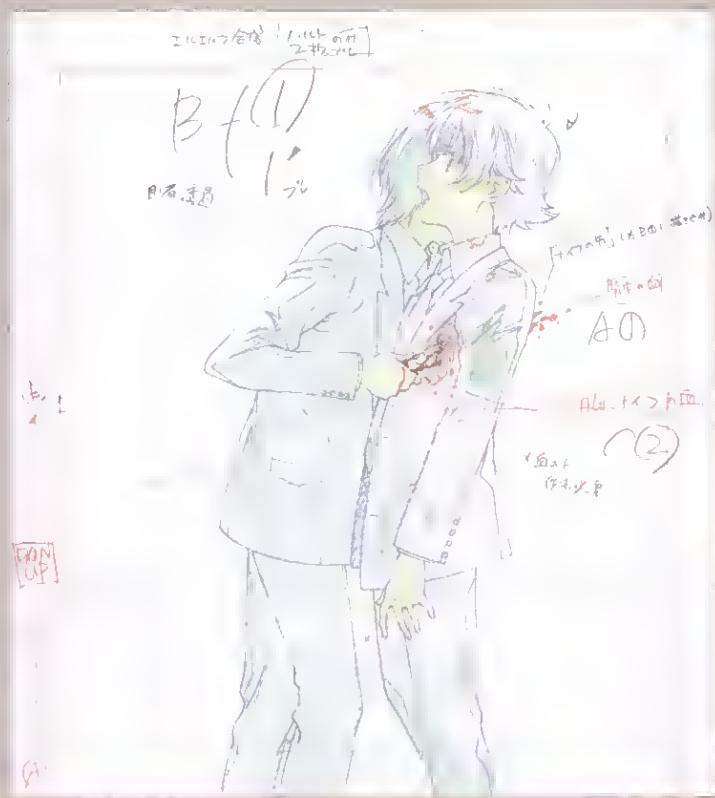


このカットでは背景となる絵馬もセルで作画されている。下の画像は絵馬と手前のキャラクターを合成して劇中の画面を再現したもの。



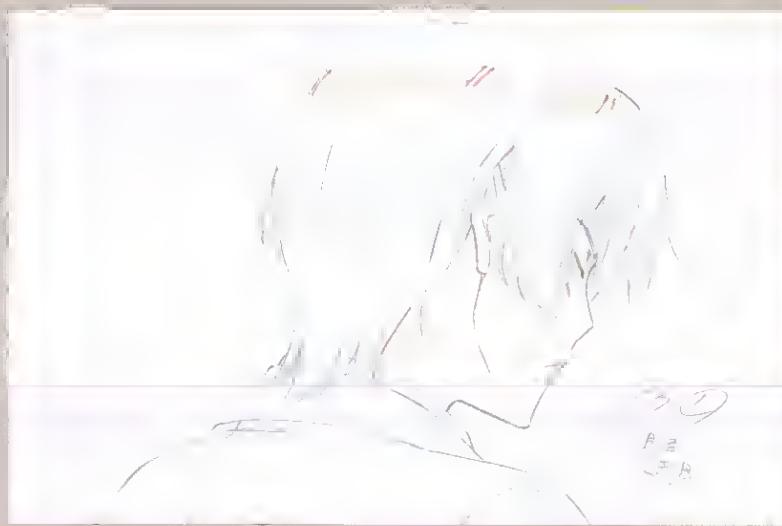
第1話 カット189

第1話  
革命の転校生



映画カット433

第1話  
革命の転校生



第1話 カット447



第1話 カット450

## 666を超えて

作画監督：森下博光

なぜかエルエルフの身体で蘇生したハルトは、状況に際してその戦闘能力を用いてヴァルヴレイヴを奪還。流木野サキの機転で元の身体に戻ることに成功する。しかし、再びオーバーヒートに陥り沈黙したヴァルヴレイヴのオーバーヒートの数値が666を超えたとき、驚異の兵器は秘めた性能を示し、ドルシアを敗走させてみせるのだった。ハルトは自身が入ならざる者になったことを悟り、ショーコと再会するも距離を取ることしかできなかった。



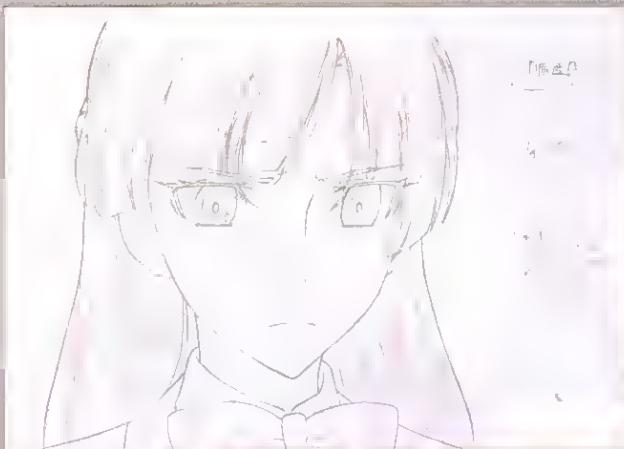
第2話 カット37

### 第3話

## エルエルフの予言

作画監督：門脇昭（キャラクター）、崎山知明（メカニック）

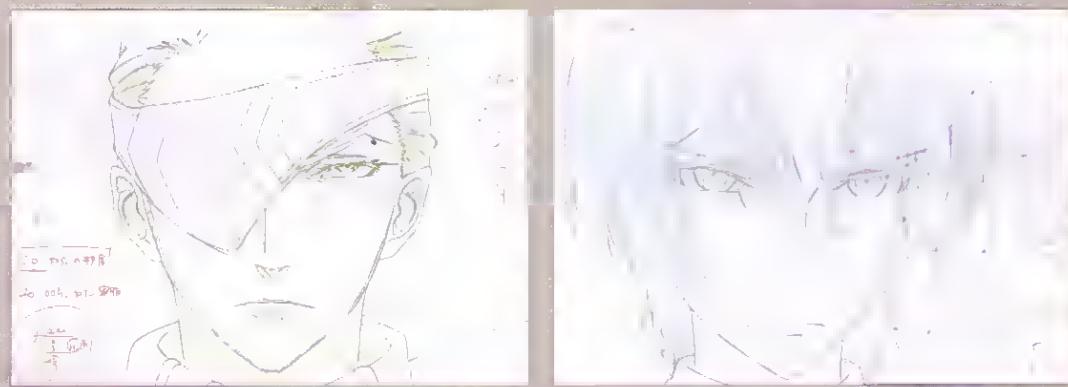
環大西洋合衆国（ARUS）軍が傭兵学園の生徒たちの救助に現れる。捕虜となつたエルエルフは「ハンドマイク」「地質」「暴走」「3時14分」というキーワードを残し逃げていく。ハルトは自身の変化を知る犬塚、アイナ、サキとともに身体を調べるがなにもわからない。一方、エルエルフは脱走。卓越した戦闘能力と作戦で、1人だけでARUS軍を壊滅。ハルトがキーワード全ての実現に気づいたとき、そこにはエルエルフが立っていた。



第3話 カット86



第3話 カット147



第3話 カット172

第3話 カット364

## ■ 第4話 人質はヴァルヴレイヴ

作画監督：中島清（キャラクター）、山岸正和（メカニック）

己の実力を示したエルエルフはハルトに協力を迫る。一方ドルシア軍の倒着を察知したARUSは、水面下で生徒を見捨ててヴァルヴレイヴを奪取することを企てる。それを連坊小路アキラの盗聴を通じて知ったショーゴは、ARUSの真意を暴く。それでも変わらぬ状況にショーゴは、攻撃を受けた場合ヴァルヴレイヴを敵国に渡すと、ドルシアとARUSを牽制。さらにモジュール77を切り離し、ジオールからの独立を宣言するのだった。



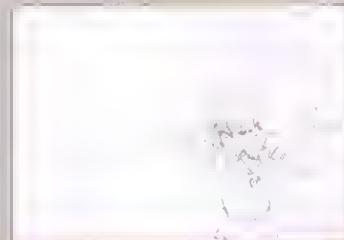
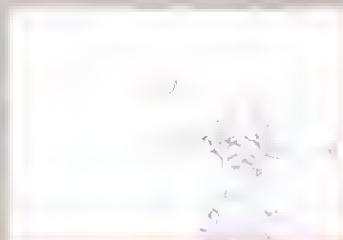
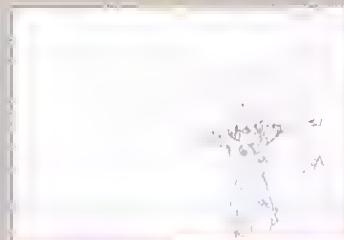
第4話 カット168

第4話 カット39

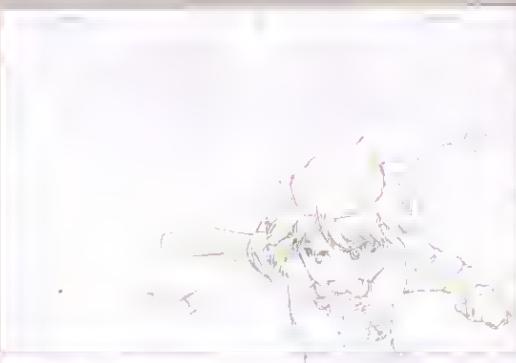
# 第5話 歌う咲森学園

作画監督：長田伸二、宇田早紀子

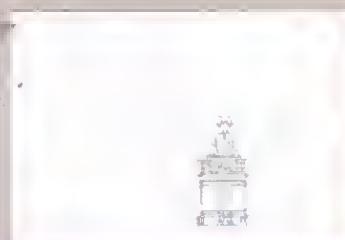
指南ショーコの独立宣言により、咲森学園は束の間の平穡を手に入れていた。しかし、環境整備システムの不調から急激な気温の低下を招いてしまう。生徒の中に動搖が広がるが、ハルトたちの活躍によってシステムは復旧する。ハルトは学園でサキの歌にのせたメッセージビデオを作製し、一致団結すると同時に、親や世界に向けて発信する。危機を乗り越えたハルトたちは心機一転、モジュール探索を開始。新たなヴァルヴレイヴを発見する。



ショーコがスーパーに陳列される商品をなぎ倒していく2カットは、実に85枚(カット2)と30枚(カット3)の合計115枚にも及ぶセルが費やされて描写された、非常に細かく手間のかかったシーンとなっている。ここではショーコの軽めた歡喜が描かれたほんの一瞬を紹介しよう。

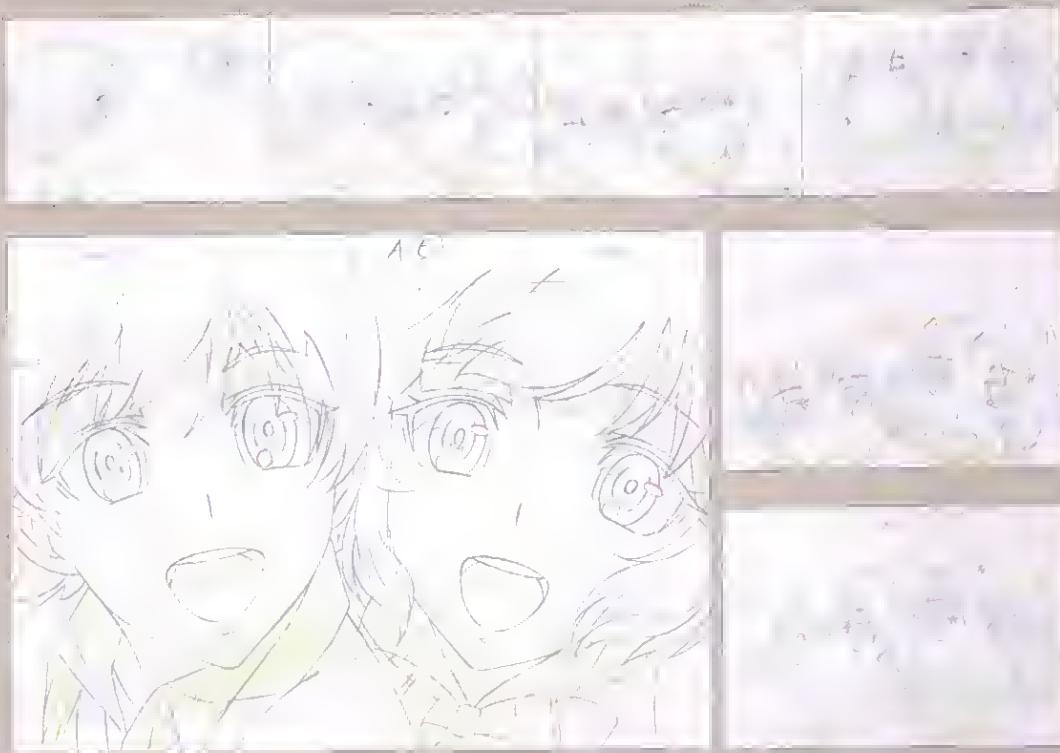


第5話 カット2

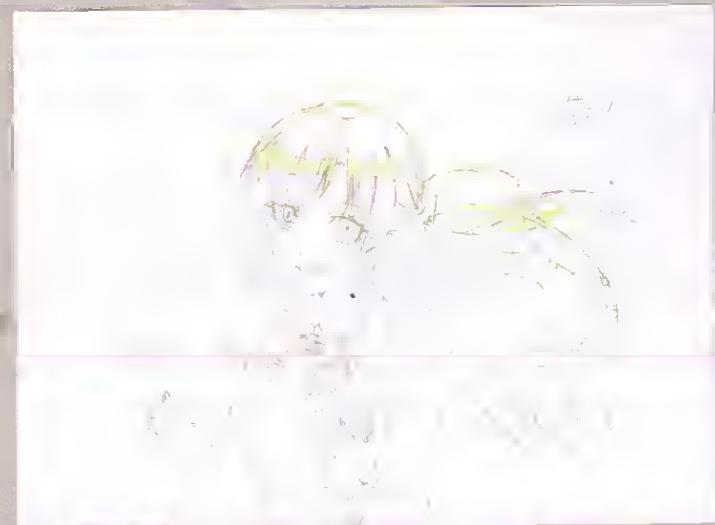


第5話 カット3

第5話  
歌う咲森学園



第5話 カット251



第5話 カット323

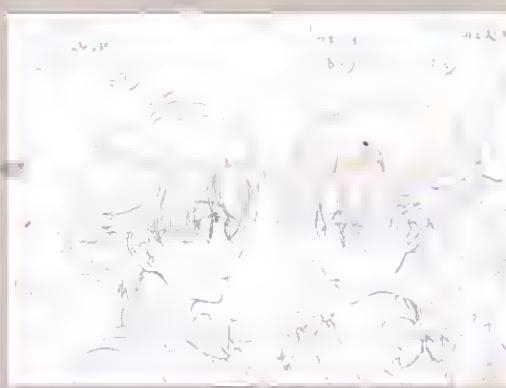


第5話 カット372

# 第6話 サキ・カムバック

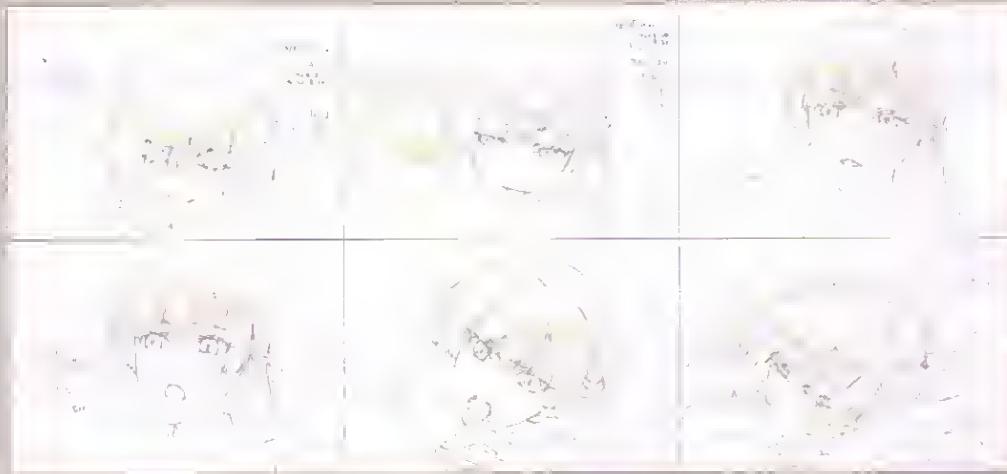
作画監督：澤田美香（キャラクター）、友藤義信（メカニック）

新たなヴァルヴレイヴを発見したサキは、ハルトと同じパイロットとなる。特別な存在になれたことに付頂天のサキ。翌日、ドルシアが交渉を意に介さない包囲作戦をもって攻撃を開始してきた。サキは意気揚々と出撃するが、イクスAINらの猛攻を前に萎縮し身動きできなくなってしまう。そんな彼女を見かねたショーコたち、そしてネットで見守る人々からも応援が届く。みんなの声に力を得たサキは見事に敵を撃破してみせるのだった。



第6話では「ヴァルヴレイヴIV」が登場し、自らパイロットとなる流木野サキの過去が描かれている。状況に流れがちなハルトと異なり、アイドルとしての自分や、過去のトラウマを断ち切ることを目的とするなど、自身の強い行動原理のもとに動くサキの活躍が描かれた見どころの多いストーリーだ。

第6話 カット2



第6話 カット54



第6話 カット124

## 第6話 サキ・カムバック



第6話 カット163



第6話 カット310

第6話  
サキ・カムバック



第6話 カット310

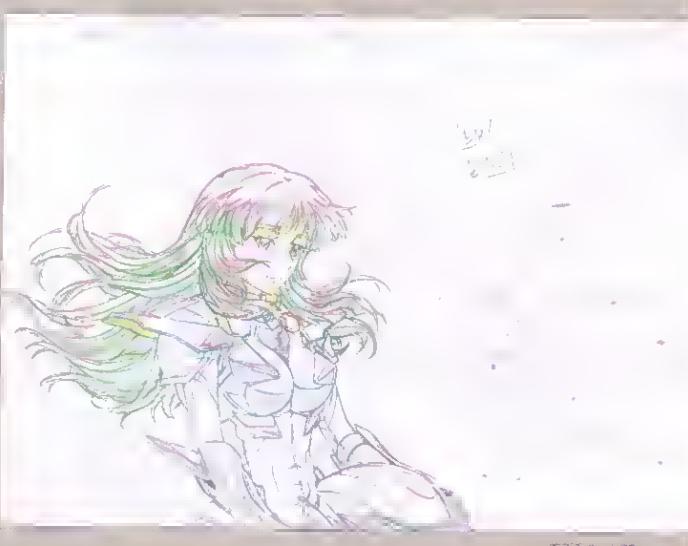
## 第7話

# 瓦礫の下のハルト

作画監督：鈴木卓也、田村里美、片岡珠理



『ヴァルヴレイブ』のバイロットスーツは作画陣としても非常に描くのが難しかったという。「中でも三次曲面の多いヘルメットの形状がつかみにくく苦労しました」（総作監・鈴木卓也）



第7話 カット26

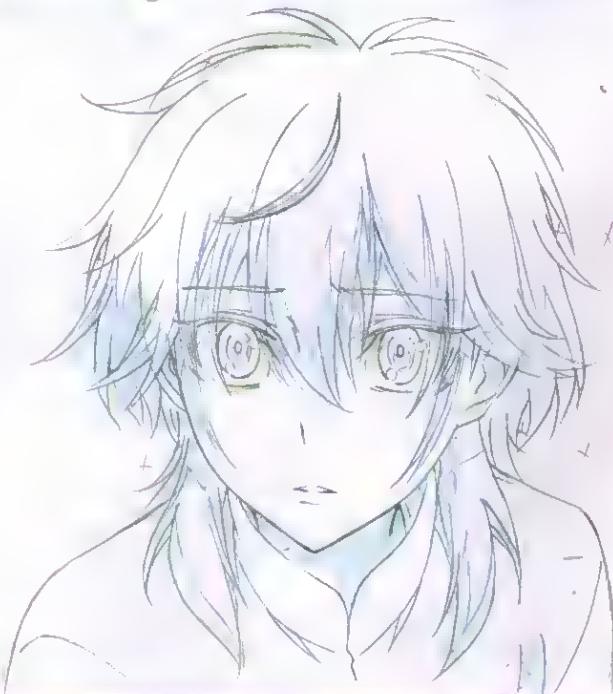
# 第8話 光の王女

作画監督：小野早香（キャラクター）、今岡人（キャラクター）、松井章（メカニック）

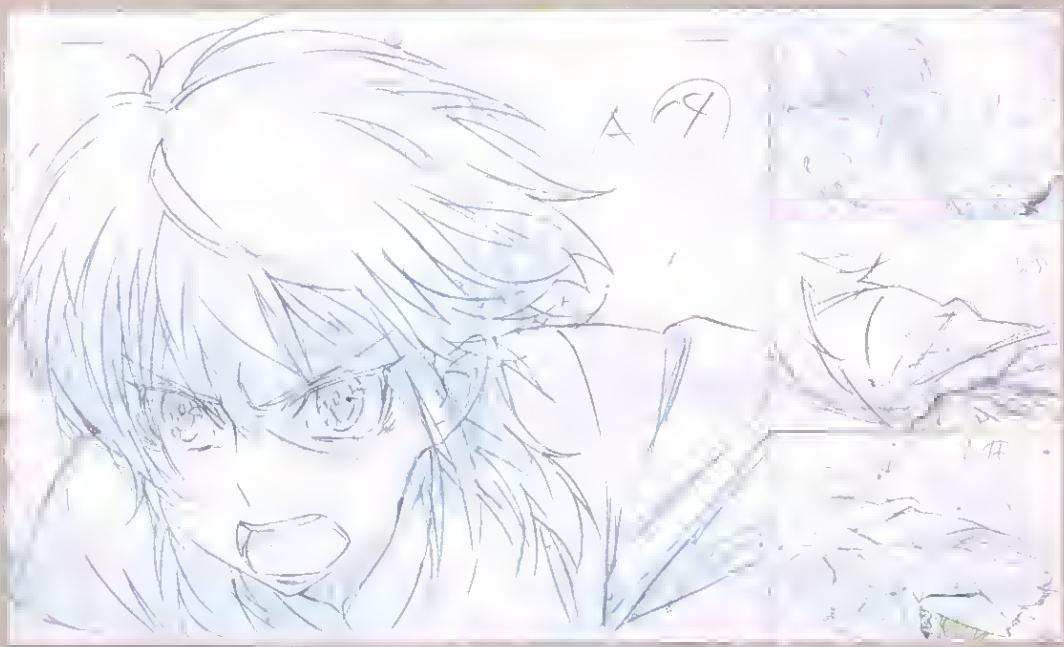
エルエルフは國が滅びるまで6時間と予言すると、三度ハルトに契約を迫る。さらにハルトは先の戦いで自分を助けてくれたアイナが戦闘に巻き込まれて死亡したことを知る。再び侵攻してくるドルシア軍に窮地に陥る半徒たちを憐い、ハルトはこれ以上の犠牲者を出さないことを条件に契約を決意し、ともに戦う選択をする。エルエルフは、ハルトの言葉に過去に同じく甘い理想で彼を助けた少女を重ねつつ、見事ドルシア軍を退ける。

第8話 カット7

逃走中にリーゼロットと遭遇するエルエルフ（ミハイル）。戸惑いを見せる表情から険しい表情への変化を、大きな体の動きと繊細な髪の毛の描写も交えて表現する。音声が無くとも緊迫したシーンを想像させる迫力ある原画となっている。

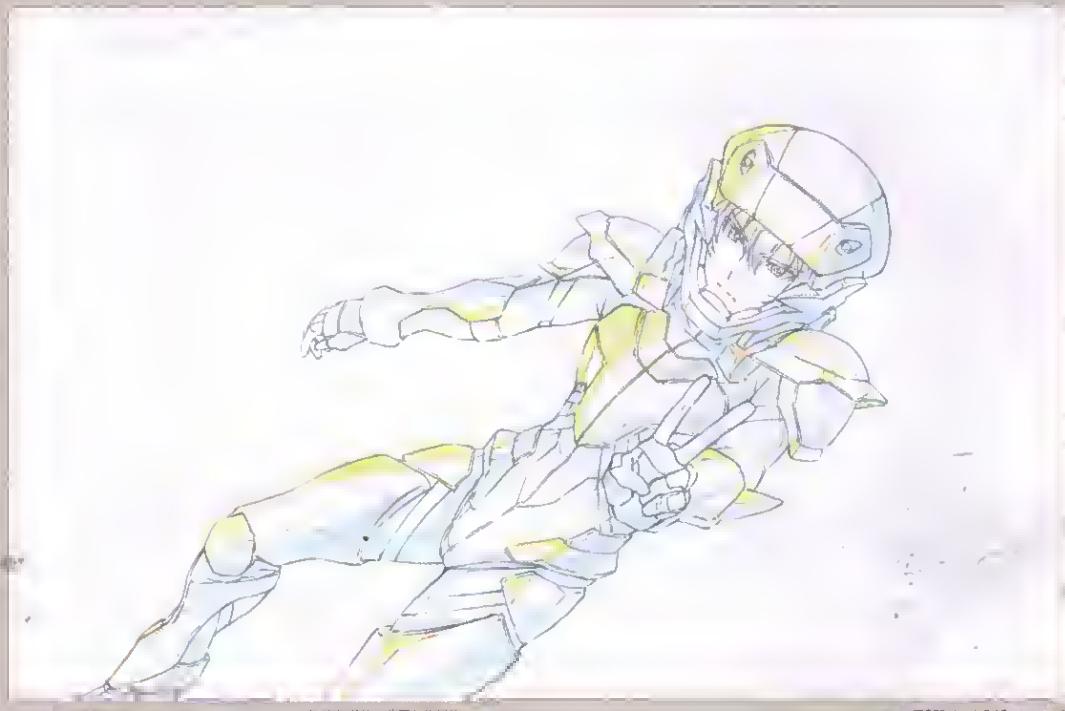
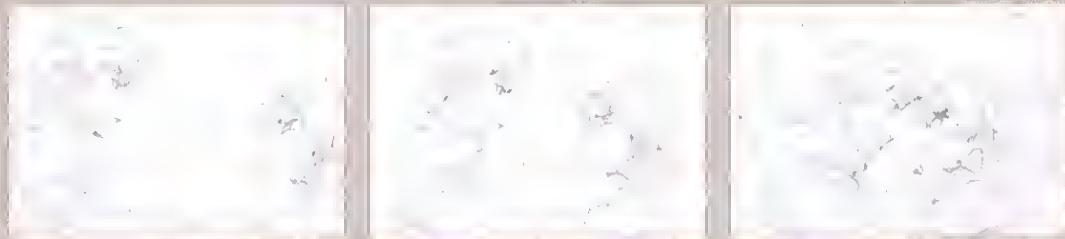


第8話 カット15,17



第8話 カット15.17

## 第8話 光の王女



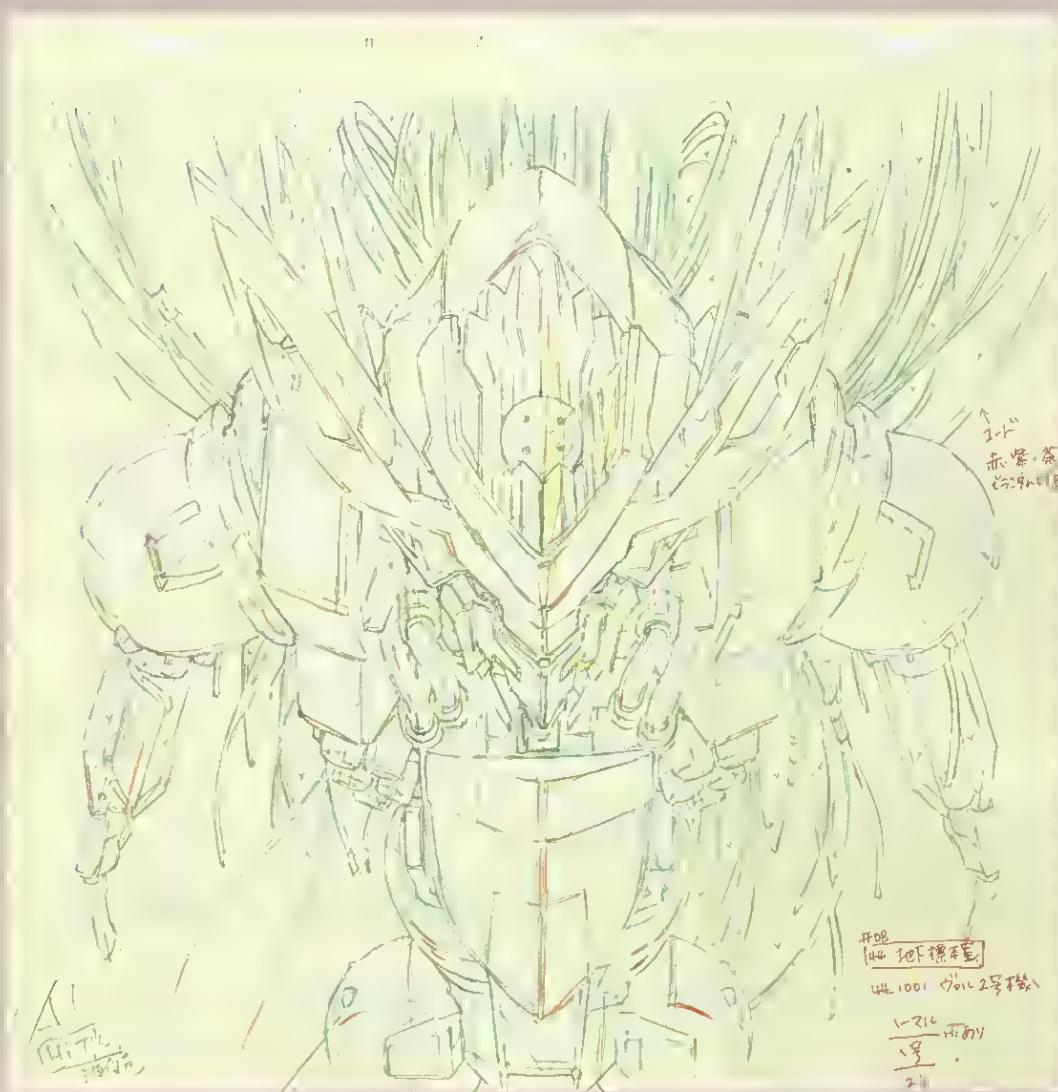
船尾衛監督もごだわるパイロットスーツは、複雑な形状の曲面と分割線で構成されている。そのため作画簿は形を取るのも動かすのもかなり苦心することになった。また複雑な形状のドルシア側のヘルメットもしかり。その労力に見合った作り込まれた作画の妙を堪能したい。

第8話 カット342



エルエルフがリーゼロッテをLicht(光)と呼ぶきっかけとなる象徴的なシーンの作画。黄色い房番用紙は総作画監督である鈴木亜也氏が修正したもので、右が元となる原画。総作画監督の微妙なさめ細かい修正に注目してほしい。

第8話 カット366



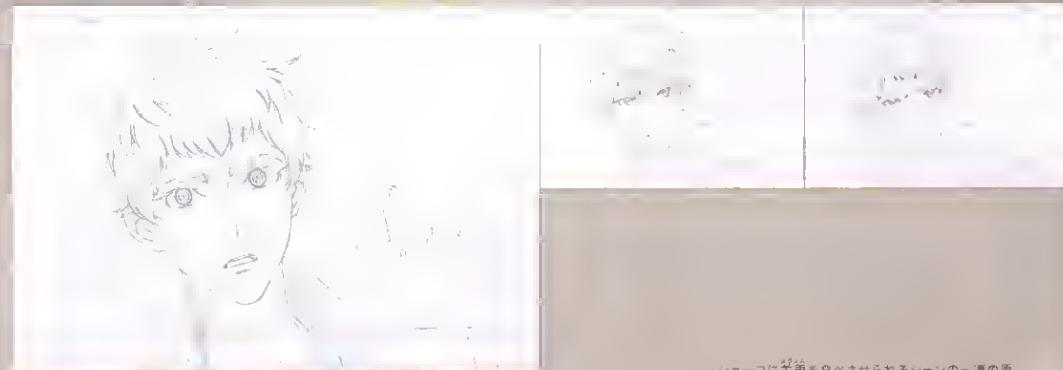
「ヴァルブレイヴ」では基本的なメカ、つまりヴァルブレイヴや機動兵器、戦艦といったメカニカルパートは3DCGにより描かれる。しかし劇中ではアニメーターによる作画パートも併用している。ただし、この2号機のコードや内部メカなどの細部は3DCGによるモーリングではなくしろ表現が難しいため、要所に応じて手描きの作画作業で対応している。アニメーターならではの感覚によるパース表現や細部の描き込みにも注目してほしい。

第8話 カット380

# 第9話 犬と雷

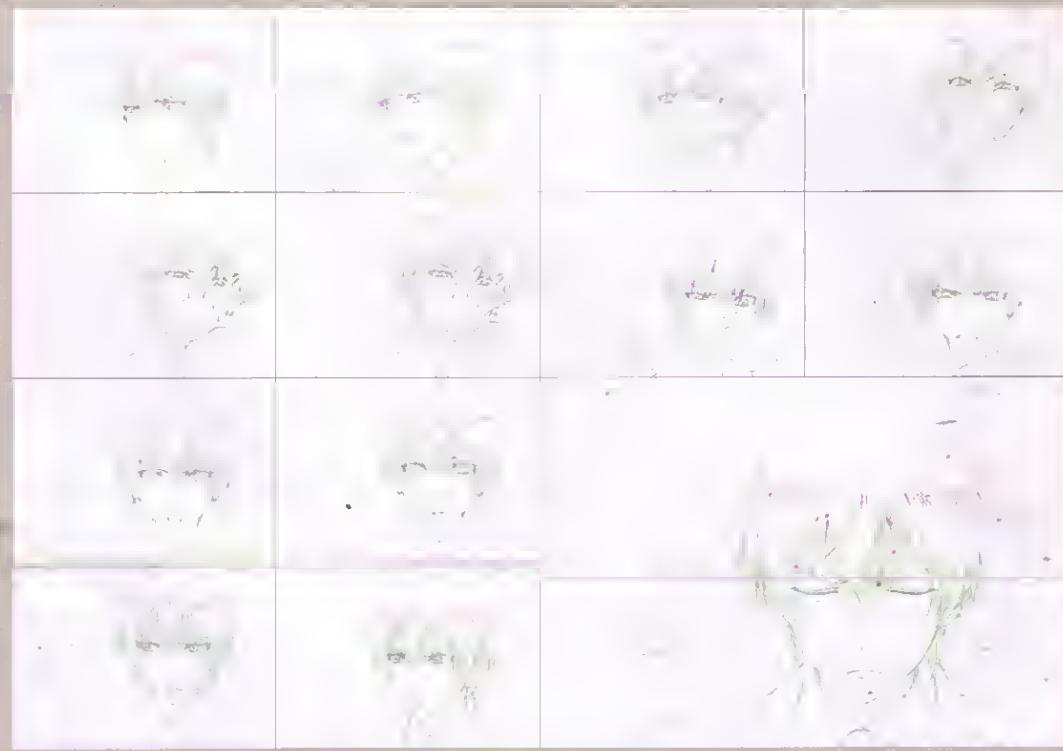
門智昭(キャラクター)、吉田雄一(キャラクター)、堀内博之(キャラクター)、  
崎山知明(メカニック)、安藤義信(メカニック)、都竹隆治(メカニック)、鈴木卓也(メカニック)

アイナの仇を討ちたい犬塚は、エルエルフに諭され冷静であろうと努める。しかし、自身やみんなのために戦おうとするサンダー(山田ライゾウ)、自暴自棄でない戦いを決意。2人はヴァルヴレイヴで出撃する。戦いの中、犬塚はアイナに答えをもらったと感じていた。ハルトは2人の出撃をエルエルフの策略と憤るが、当人たちちは満足気だった。一方、貴生川はエルエルフに、学園都市がヴァルヴレイヴのために「造られた」ことを明かす……。



第9話 カット58

ショーコに本巣を食べさせられるシーンの一連の原画。何気ないシーンだが、こちらも非常に細かな表情付けが行われ、変化のタイミングも細かく指定されている。

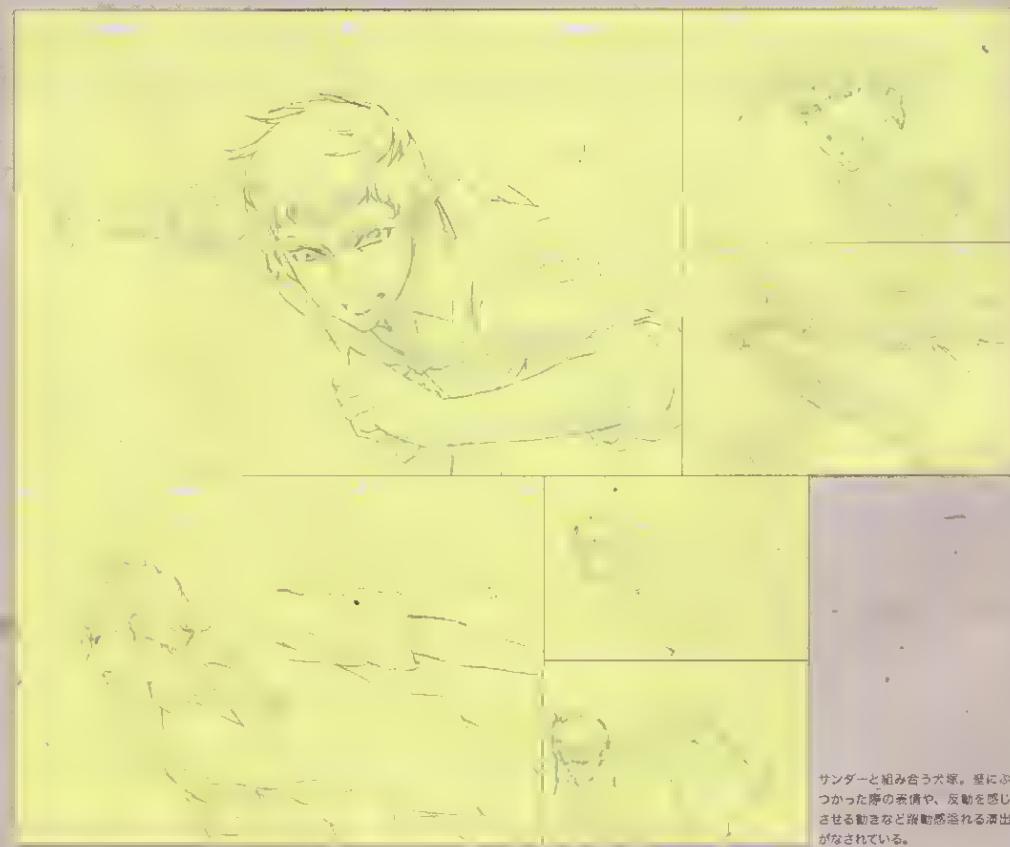


第9話 カット138

第9話  
犬と雷



第9話 カット171



サンダーと組み合う犬隊。壁にぶつかった際の表情や、反動を感じさせる動きなど躍動感溢れる演出がなされている。

第9話 カット180

# 第10話

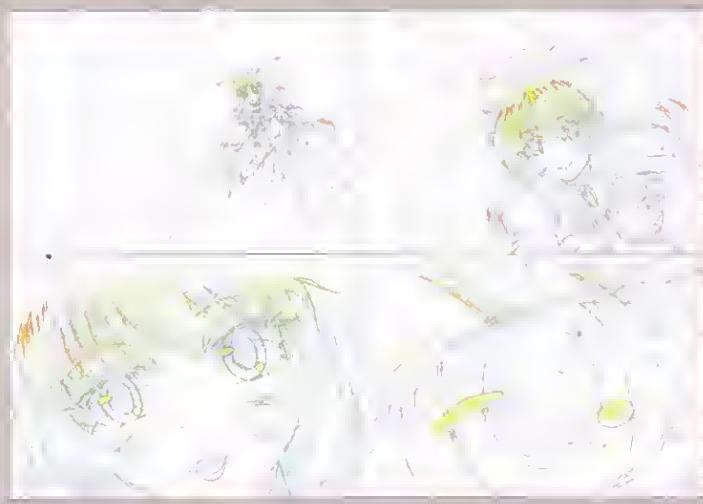
## 恋の選挙公約

作画監督：山岸正和、長田伸二、池田佳代、吉田雄一

七海リオンの提案で新生ジオールの代表を決める選挙が行われるはごとく。しかし、人気に対してショーコが立候補する気配はない。気になったハルトはショーコを探しに行く。一方、ショーコはジオール首相だった父が安否不明になっていることに心を痛めていた。そのことに気が付かなかつた自分に憤るハルトは、ショーコのために大鉛筆を取り返そうと提案する。そんなハルトを始しつつショーコは自ら代表となって行動を起こす決意する。選挙演説に登壇したショーコは、戦争中だからこそと文化祭の開催とそれぞれの夢を叶えようと説く。生徒たちの歓迎の声に囲まれ大きく飛躍していく。そんな中、ハルトは再び発作を起こし、サキに襲いかかってしまう……。



コンソールの中を泳ぎ回るファンタジックなイメージのビュ。揺れ動く髪や広がりのある衣装の表現はアニメーターが経験と感覚を駆使して気持ちのよい筆力・加速度表現を行い熱力的な画に仕上げている。



第10話 カット13,16,19

第10話  
恋の漫遊公約



「ワルフレイヴ」は2年間の製作期間を経て映像化され、アキラは企画当初  
メインヒロインとして設定されていた。



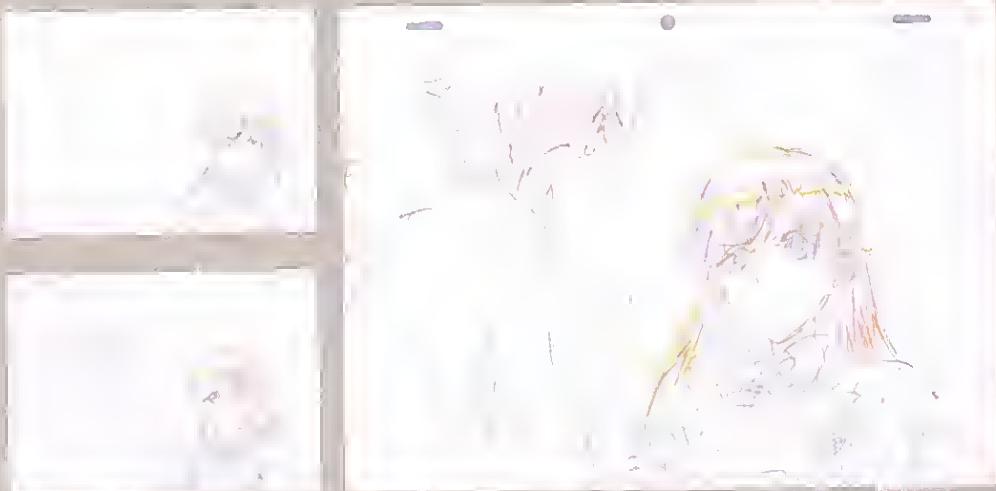
第10話 カット36.38

# 第11話

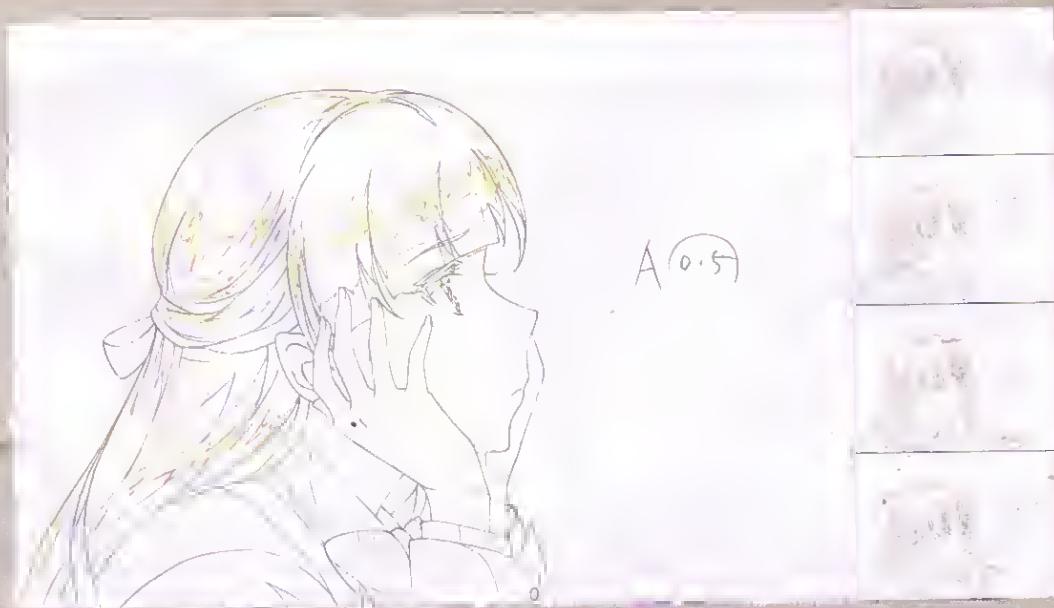
## 重事法廷第54号

作画監督：永富浩司、森下博光

新生ジオールではショーコを主に据えた内閣が組閣されていた。中立地帯の月を目指すジオールの進む進路にはドルシア軍が待ち受け、ジオール元首相(ショーコの父)の指南リュージュを盾に降伏を迫ってきた。ショーコが逡巡する間にハラキリ・ブレードの光で父は意志を感じる言葉を残し消えていった。戦局は、エルエルフの作戦を読んだカインたちがモジュール77へ侵攻して行き、ますます混沌の度合いは深まっていく。



第11話 カット32



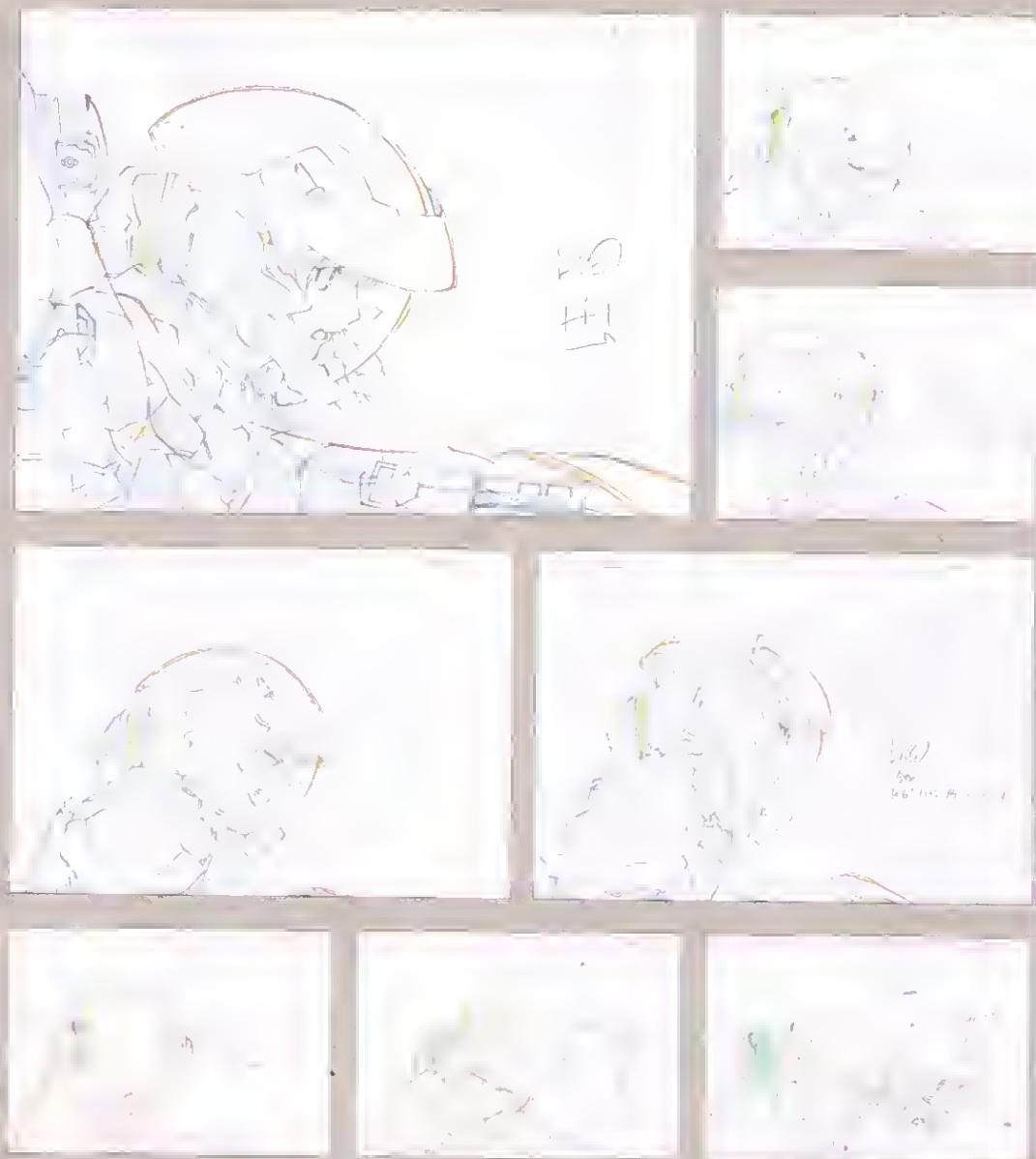
第11話 カット80

普通人であり、学生生活に微妙な違和感を拭えないサキ。ハルトとの出会いで内面的な変化を遂げるサキの心理描写は『ヴァルグレイヴ』における見どころのひとつとも言える。大きなアクションにはならない微妙な喜怒哀楽の変化は、原画というキーフレームを並べただけでも十分に伝わり、「ヴァルグレイヴ」の熱力がダイナミックなメカ描写に加えて、繊細な心情描写にもあることを再認識させる。



第11話 カット242

基本的にCGで描かれるメカパートだが、ここに紹介するバッファ破壊シーンは手書きメカニック原画パートのひとつ。破壊に対するリアクションのタイミングを説得力ももて描けるかどうかでアニメーターの力量が試される。爆破シーンは画面上ほんの数秒にすぎない一瞬のカットではあるが、飛び散る破片や閃光、湧き上がるような爆炎の消長など多くの情報を原画1枚に込められているのがわかる。どれだけの時間と努力が費やされているのか、実際に1枚描いてみるとアニメーターの腕にかける思いが理解できるだろう。なおA8'に「ハイコンタスト」と指定があるが、これはハイコントラストによるということで、通常は段階的に色調の塗り分けで立体感を表現するところを、爆発の強い元で色が白く飛んでしまう様子を再現しようとしている。極端な導言、日と夜のモノクロームにして閃光を強調する場合もある。



アニメーターがコンテに従って詳細な演技プランを作る。全近距離の爆発に対するコックピット内にいるハルトの動きに着目し、目を閉じて頭を遠ざけてから頭を上げるなど、人間が取るであろう条件反射に近いリアクションを的確に描写している。キャラクターのモーションはアニメーターのスキルに依るところが大きく、作画時にどのような絵が浮かんでくるかなどは、そのセンスにかかっている。爆発シーンにはハイコンタクトの2号影を指定。より強い影を落とすことで爆発や閃光の強烈さを表現。更にバッフェが働くセル(P40-41のカット参照)があるため、ハルトのセルはHセルと指示され、重ねているセル枚数が多いことも分かる。

## 第11話 重塗法狂想曲54号

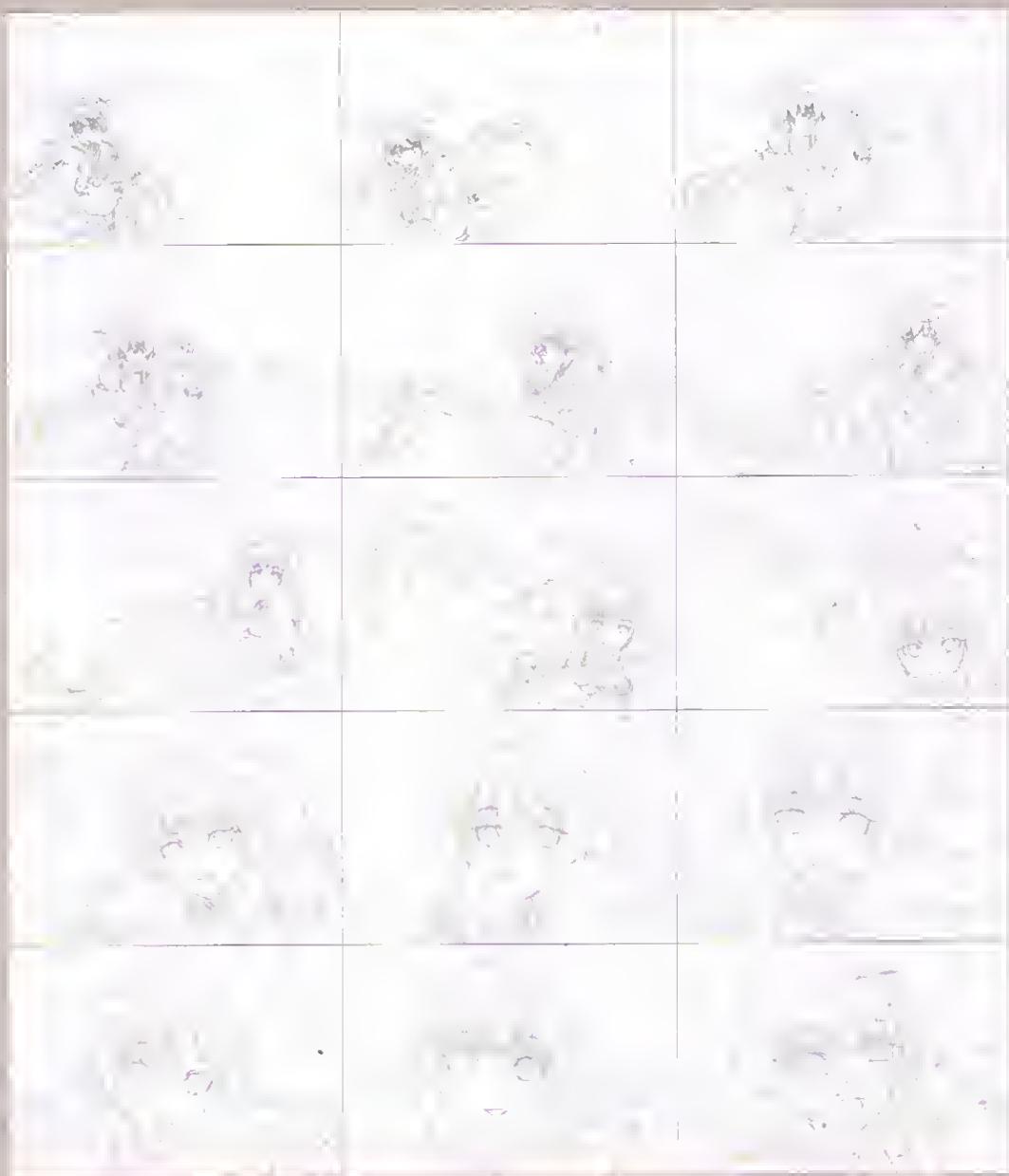


ハルトがハッチに手をかけている原画には「book」という指定があるが、これはキャラクターの手前に重なる背景(前割)を表す。ここでは『ヴァルヴレイヴ』の内壁を指す。手前に押しているコンバネの殻も同様のもの。

※複数載った原画は実際にはサキとハルトが別々に描かれていたが、わかりやすさを優先して2つの原画を重ねて掲載している。



第11話 カット366

第11話  
重車法狂賀54号

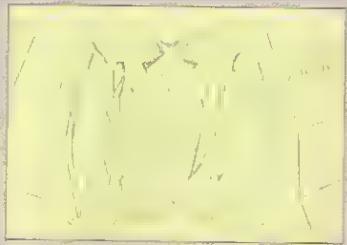
第11話 カット373

奥行きのある動きを指定する船コンテに対する  
連続カット。船コンテの指定では単に「はしゃぐ」  
としか説明されていないが、ハルトのプロポー  
ズを聴き「はしゃぐ」ビノの演技プランをアニメー  
ターが割り出している。

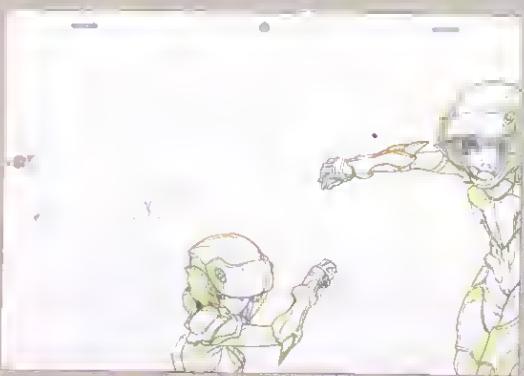
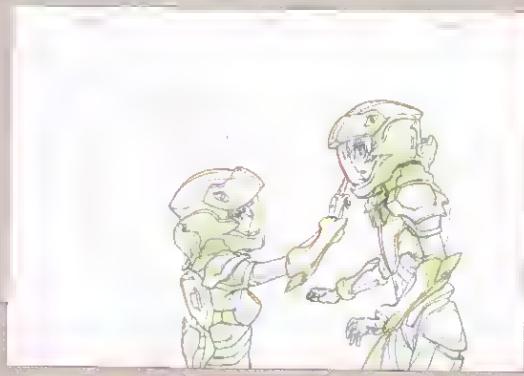
# 第12話 起動する異端者

作画監督：鎌木卓也、田村亮夫、戸井田珠里

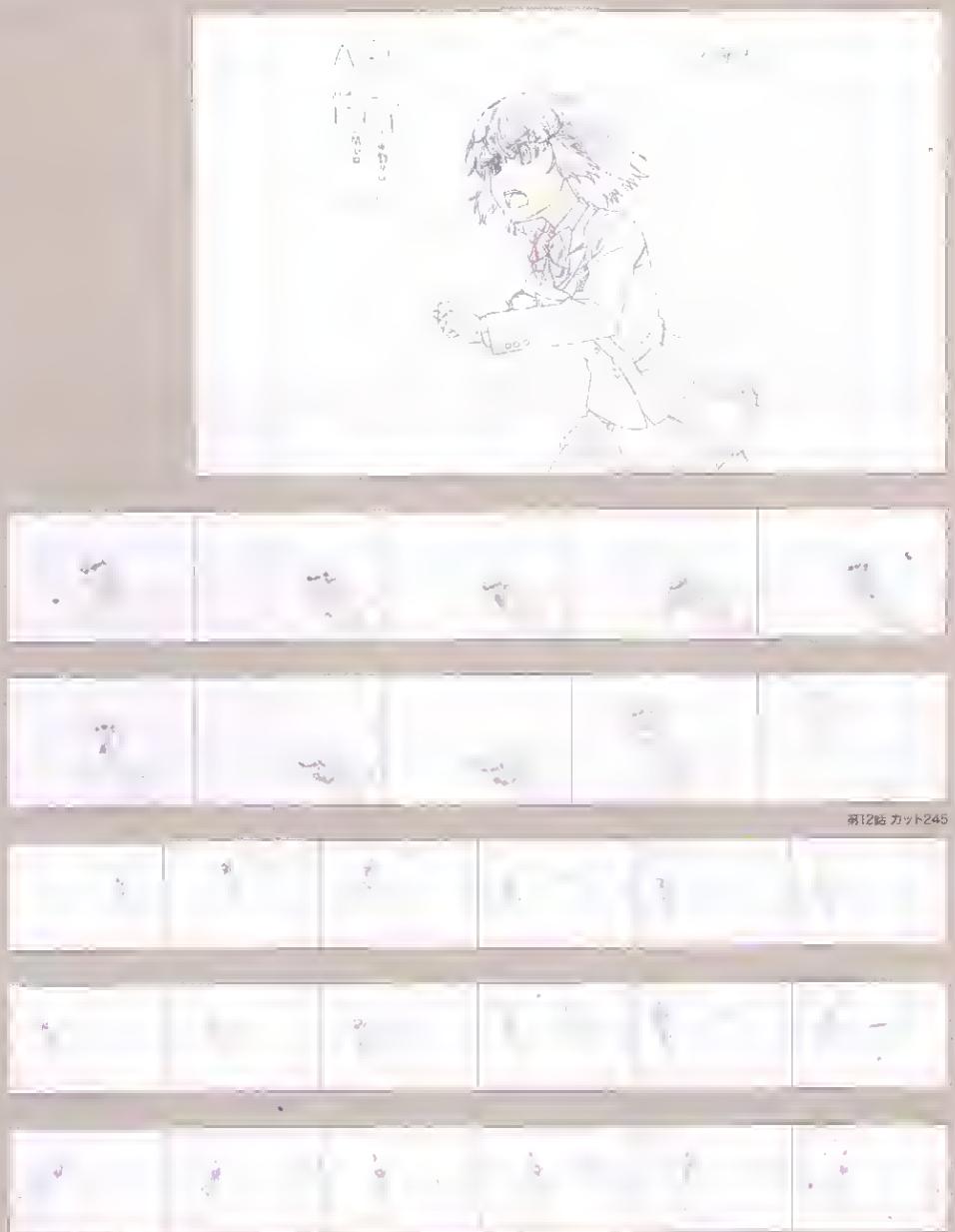
モシユールにドリルが放たれ、毒ガスをまき散らす。状況に際してショーゴはアキラを助けに向かい、崩壊に巻き込まれてしまう。そんなショーゴの危機を救つたのはついに部屋を出たアキラだった、6号機に乗り込みドリルをハッキングして状況を逆転させる。しかし、カインは突如ルーンの光を放つと動かないはずの2号機を起動させる。彼は世界を裏で操る存在“マギウス”だったのだ……。



無電力空間でハルトを優しく押すサキ  
(上記2点は修正原画)。軽く押し出した腕から指先に伝わる微妙な力を感じさせる詳細なカット。背景の4号機も作画で表現されている。



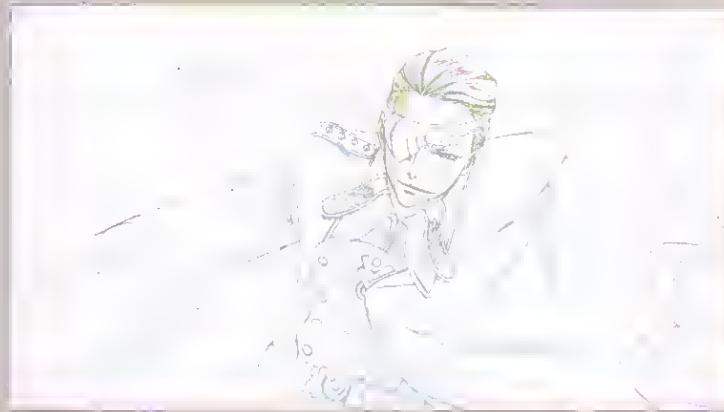
第12話 カット19

第12話  
起動する異端者

第12話 カット245

アニメーションの中でもキャラクターを上手く走らせる演技には高い技量が要求される。動きの大きな状態の変化に加え、髪の毛や洋服の動きなど細かな演技を効率マンがコントロール。ショーゴが走って眺む一連の動作、そしてその反動など、ほんの数秒の演技に込められた詳細な演出に注目したい。

## 第12話 起動する異端者



カイン・ドレッセルを始めドルシア軍の重装には細かな装飾や色分けが多いため、作画作業には多くの時間と労力が割かれたという。

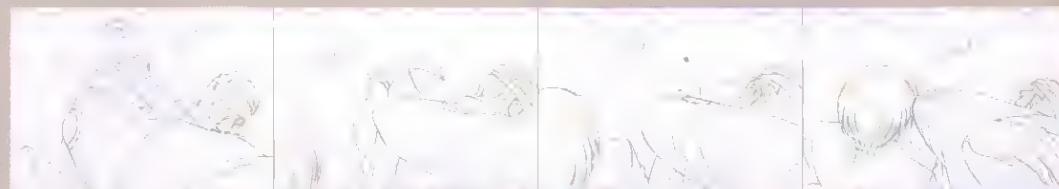


第12話 カット18

# 第12話 起動する異端者



第12話 カット181



第12話 カット182

近年のアニメーション制作現場はデジタル化が進み、キャラクターごとに髪の毛、目、口などをバラバラに作画しても合成が容易になり、極端に言えば無理に重ねても1枚の絵にすることが可能である。それでも、ここに紹介しているカインとエルエルフの乱闘シーンのような場合には2人を同時に描く。これはそれぞれのキャラクターの動きに応じて繪手がどうリアクションするかをわかりやすくするため。また絵的に2人が連和感なくフレームに収まるよう動かすために必要なステップなのだ。

## 第12話 起動する異端者

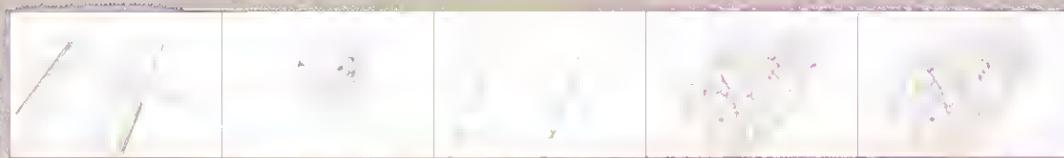


35枚にも及ぶアキラの裏表シーン。絵コンテではそれほど長向しのシーンではなかったが、アキラは芦優・悠木碧さんの細かな演技に対応して、丁寧な感情表現がなされた。フレスコという手法だからこそ生まれた、味のあるシーンである。

第12話  
起動する異端者

第12話 カット267,269

## 第12話 起動する異端者



ダーリンズレイヴに改修される前のヴァルクレイフは、すべて手描きだ。アニメーターの手作業により生み出されたメカ描写は、現在のCG技術では再現の難しい動きや描き込み、濃はなノースや気持ちのよいディフォルムが魅力となる。掲載したカット403の原画でも、C1～2で振りかぶり、C3で済め、C3～4で一気にケースを突き破り、C6～8で空間を震う、と、いうように疾急のあるモーションが付けられている。



第12話 カット403

第12話  
起動する異端者

第12話 カット407

# OP2

第2期オープニング

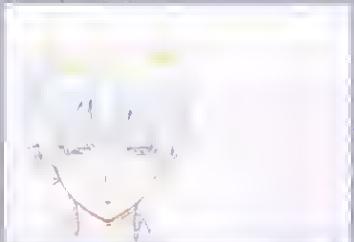
## STORY BOARD

絵コンテ：後藤圭二

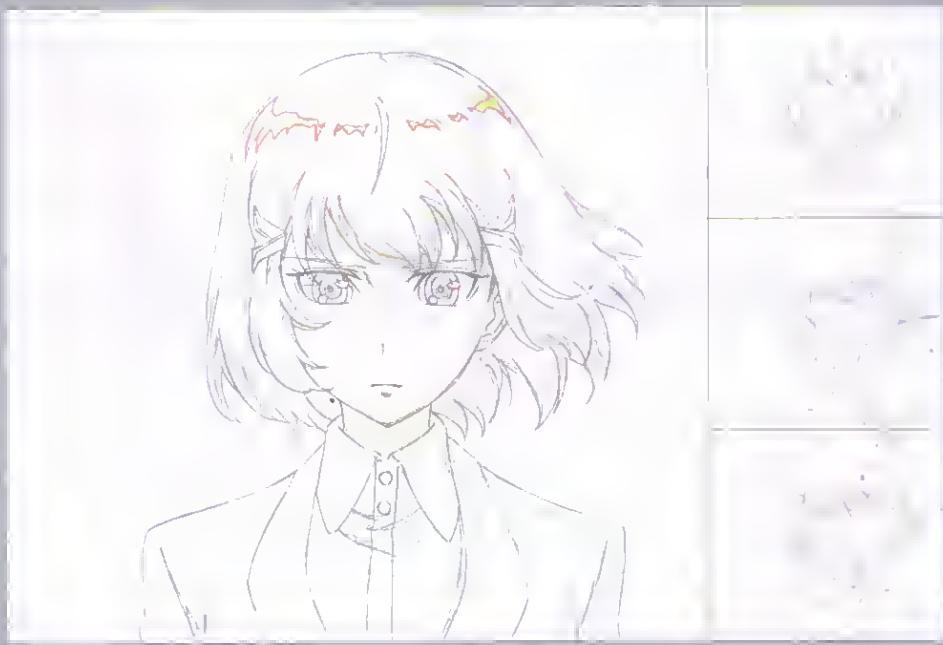
## KEY ANIMATION

作画監督：鈴木竜也

第1期とは対照的に、本作のストーリーに沿ったシリアスな人間関係を感じさせる第2期オープニング。物語の内容を反映し、服装もやや暗い色で表現された。



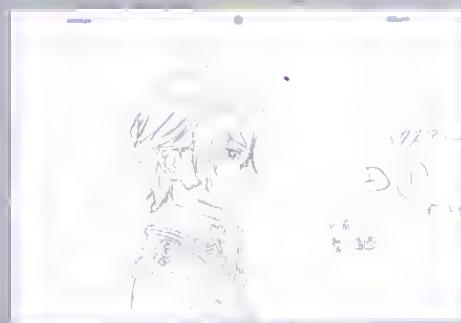
OP2 カット3

アリス  
AOの止メ

OP2 カット20

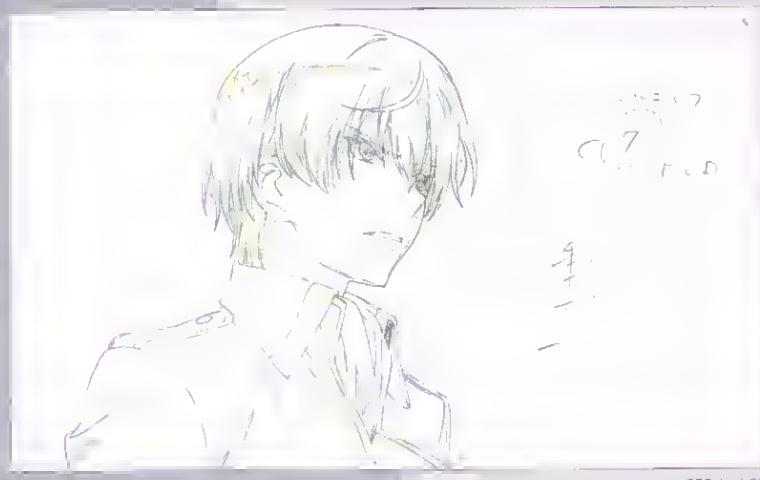
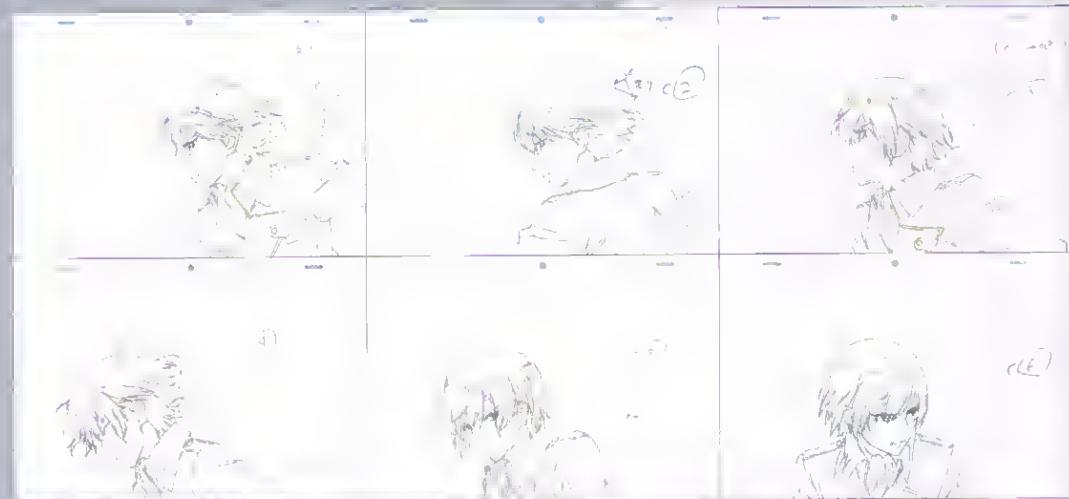


OP2 カット20



OP2 カット21





OP2 カット25



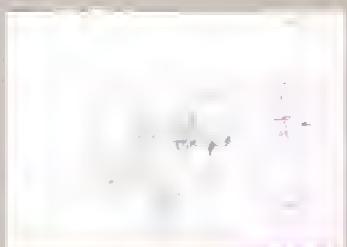
OP2 カット26

OP2 カット27

# 第13話 呪いの絆

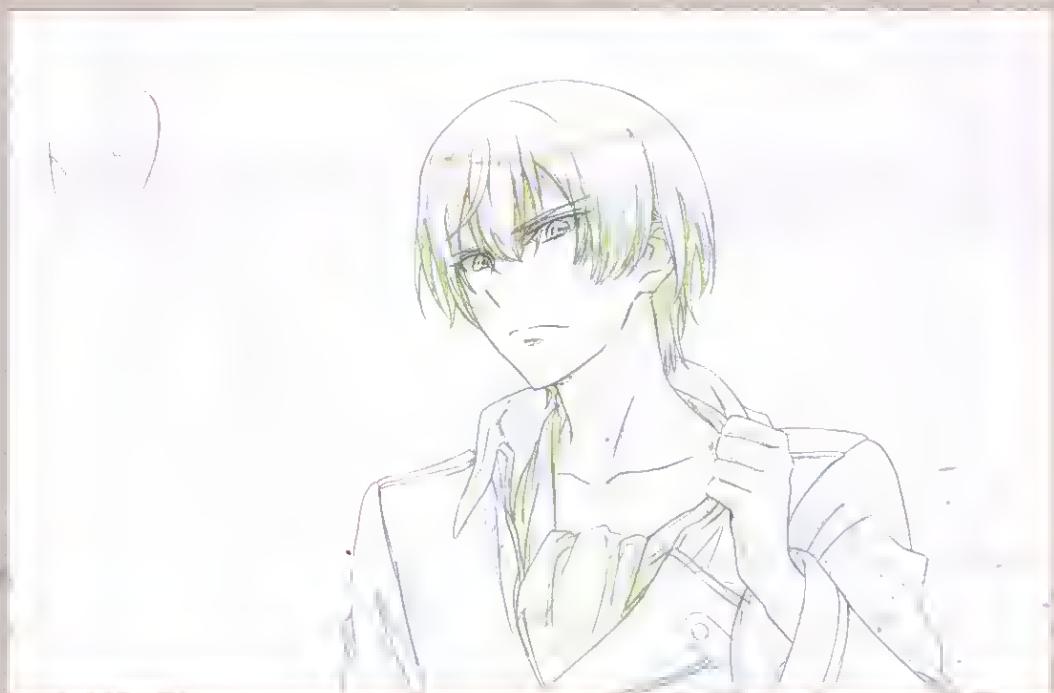
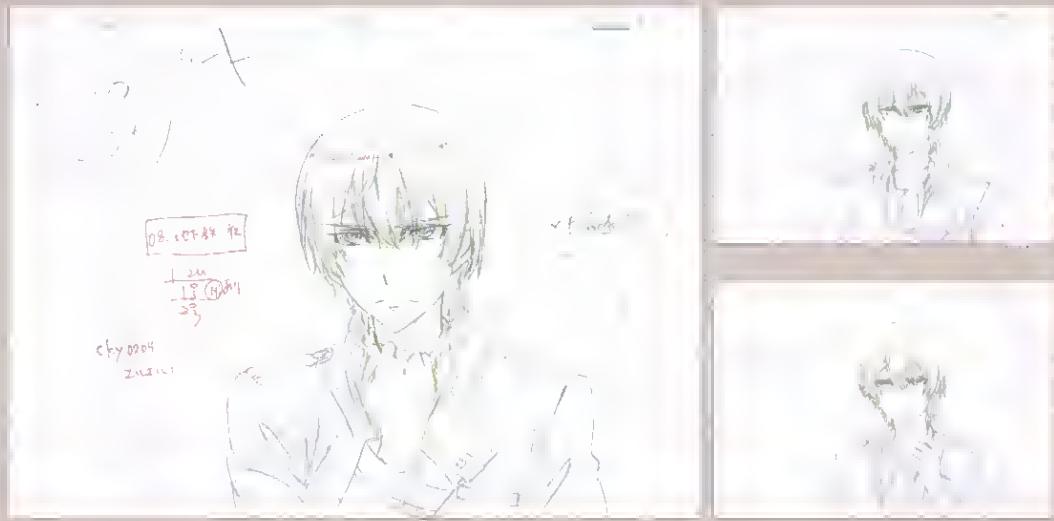
作画監督：小野早香（キャラクター）、今岡大（キャラクター）、須永頼太（メカニック）

2号機をカインに奪われたものの、新生ジオールは月に到着。世界に認知される。しかし、学生だけの自治統治は難しい。新生ジオールは情報収集と軍事力示威のため地球降下作戦を決定。ところが出発日前に全ヴァルヴレイヴが機能停止してしまう。ハルトが人を襲うのを防いでいたため、燃料のルーンが枯渇したのだ。一度は死を脅迫したハルト。だが、忌まわしい呪いの扱い手を自分だけに留めるため、業を背負って生きていくことを選択する。



「同じ苦労をしていたのかな」と父喪との写真を見つめる優しい眼差しから呼びかけに振り返るまでの自然な動作。日常的な動作の再現は見た目以上に難しいそうだが、作品ではその微妙で緻細な演出を丁寧に視覚化している。特にここにあるようなショーコーの一連のカットはアニメーターの力華や日向の観察眼が試されるものでもある。

第13話 カット195



第13話 カット289

ハルトとエルエルクが改めて互いの契約を確認するシーン。発作を起こしているハルトに対し、冷徹なまでの眼差しのまま、意を決して首筋をさらけ出すエルエルク。給コンテにはシンプルに「みつめる」「首元を開く」と書かれるのみだが、エルエルクというキャラクター造形に相応しい表情や、首筋を見せる際の筋り気ない所作が彼らしさを表現する。

# 第14話 大気圏の兄妹

作画監督: 村田峻治(キャラクター)、田村里美(キャラクター)、  
・井田珠里(キャラクター)、崎山知明(メカニック)

アキラはかつて国立校の人試問題をハッキングしたことでも知られるハッカーだった。地球へ向かうハルトたちは降下中に不測の戦闘となり、サトミの乗る降下艇を守ろうとしたアキラの6号機は回収不能な場所でオーバーヒートしてしまう。かつて兄のためにハッキングしたときも、それが原因でいじめられるようになったときも助けてくれなかつた兄。けれどエルエルフを説得したサトミが、船を動かしてアキラを回収する。その結果進路を逸れたシャトルはドルシア領に不時着してしまうのだった。

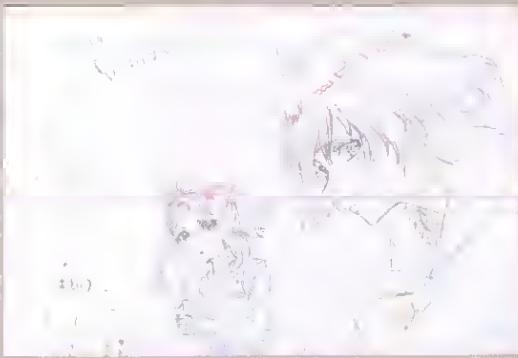
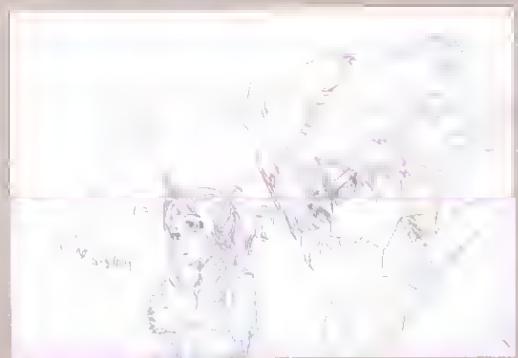
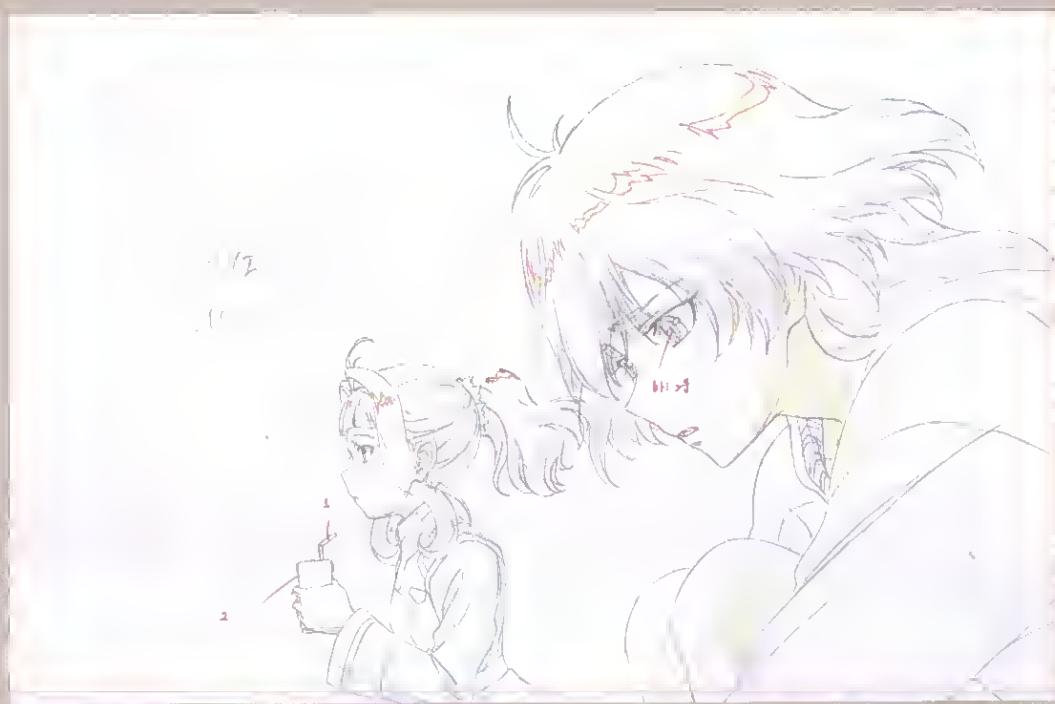


サンダーは作品中でも珍しく重い小さなキャラクター。作画担当いわく、描きやすいキャラであったとのこと。ちなみにこのシーンの絵コンテには「あ～この人こういうの駄目なのね」という、彼のサンダーにうらたえるタカヒコを見るマリエ的心情が書き込まれている。

第14話 カット06

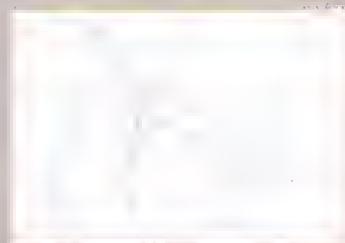
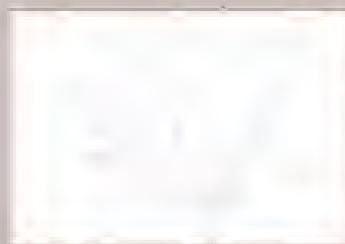
第14話 カット57



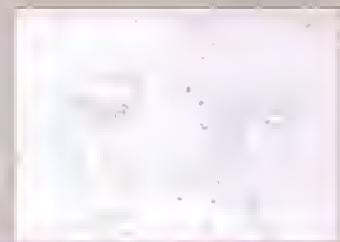
第14話  
大気圏の兄妹

第14話 カット60

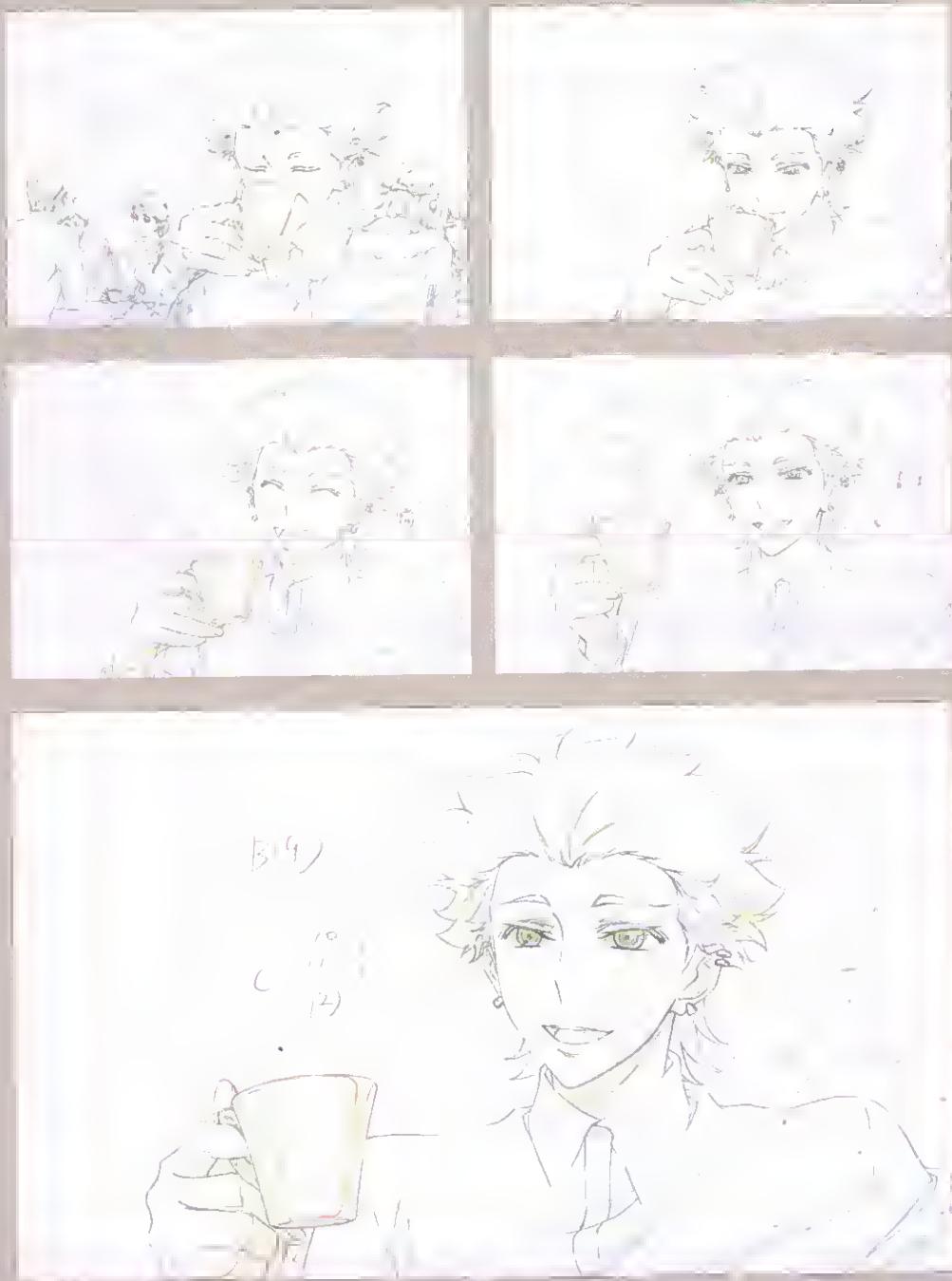
## 第14話 大気圏の兄妹



アキラの胸を触るマリエ。コンテ上では一コマだが、アキラの胸を前から押すマリエの微妙な着心浮動や手の動きを、細かに描き出している。



第14話 カット7

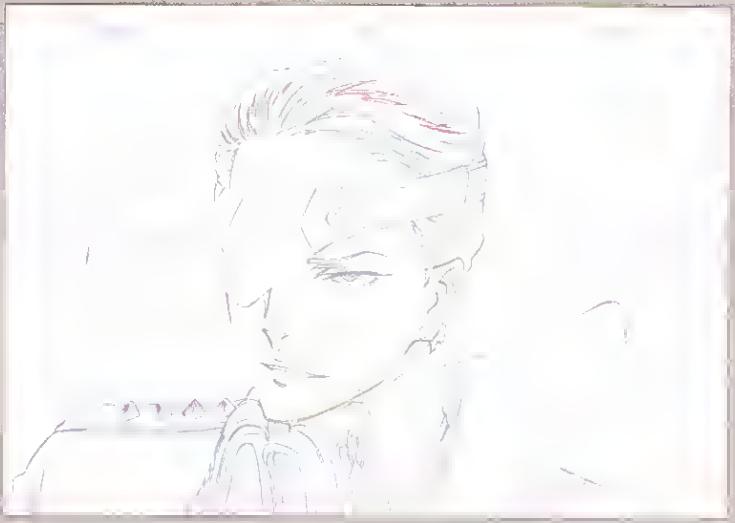
第14話  
大気圏の兄妹

第14話 カット94

# 第15話 カルルスティンへの帰還

作画監督：鈴木卓也

ハルトたちが不時着したのは、カルルスティンと呼ばれるエルエルフの育ったドルシアの特殊部隊育成施設の近くだった。村の子供2人を捕らえたエルエルフは、サキとアキラをジャックで潜入させる。一方ハルトの治療力を不審に思ったマリエは1号機の川にいるビノに出会い、自分の火った過去がここにあると知る。ハルトに説明を求めるマリエは、そこに現れたエルエルフに額を撃ち抜かれてしまう。しかし、次の瞬間マリエは蘇生するのだった。



第15話 カット8



ハルトを見上げるマリエの表情は、その信頼に対して彼女の眞の目的を隠すという複雑な心渦の変化を表し出す。  
鏡角に対し斜めに取られた不安定な構図がマリエの不安な心情の描写を強調する。

第15話 カット72

第15話  
カルルスティンへの帰還

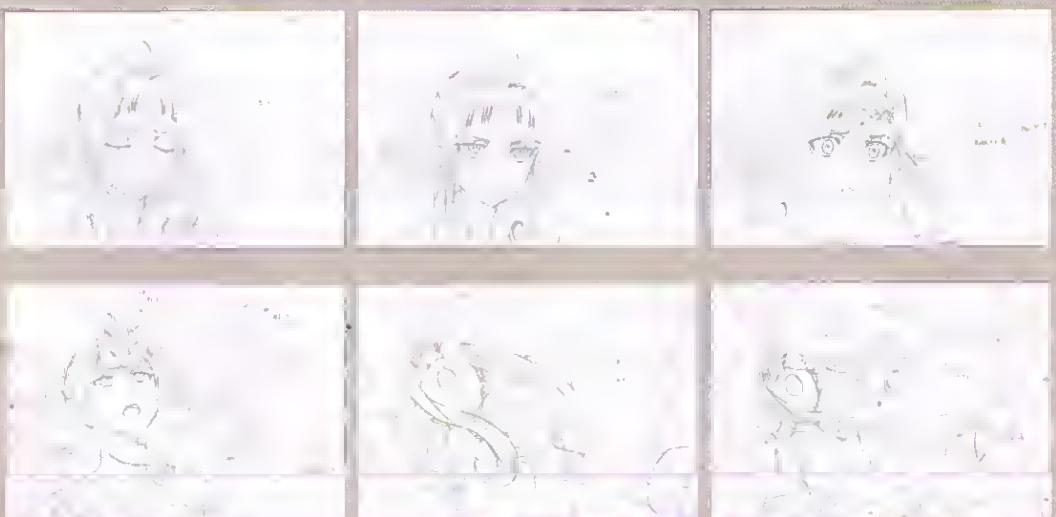
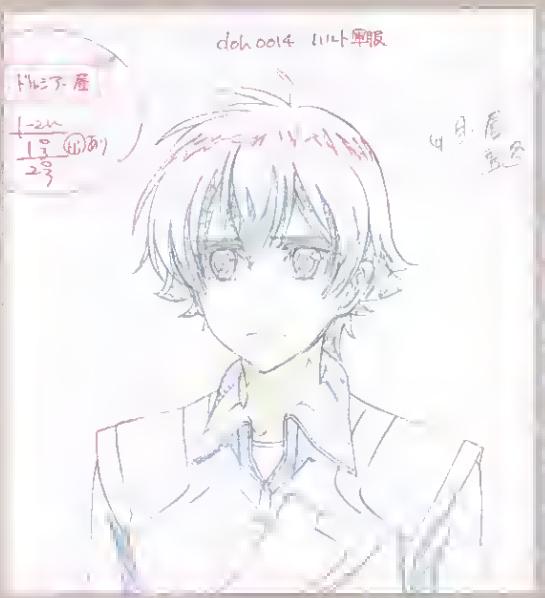
第15話 カット88

## 第15話 カルルス泰因への帰還



巧みな体表きで新鮮を誇るエルエルフ。上体のわずかな動きで、キャラクターの性格やシチュエーションを演出する。

第15話 カット109

第15話  
カルルス・タインへの帰還

第15話 カット259

着弾の衝撃。次の瞬間後脚部に飛び散る血しづきなどの動きを細かく描写。BBには「別紙  
ブラシ有」という指定があるが、これは別紙の血しづき再現用ブラシ版があることを示す。

# 第16話 マリ工解放

作画監督：中島渚（キャラクター）、長田伸二（キャラクター）、安藤義信（メカニック）

作戦の崩壊や2号機の技術を基とした新兵器を前にサンダーたちは苦境に陥っていた。入学以前の記憶がないマリエはヴァルヴレイヴのテストパイロットとして、ルーン（記憶）を食われていたのだった。マリエは仲間の危機に思い出を一緒に作ろうと言ってくれた親友の言葉を胸に、1号機で戦場へ馳せる。戦いの末、見知らぬ誰かが教えてくれた、思い出せないけれども大好きな親友の存在に安堵しながらハラカリ・ブレードを放ち、逝くのだった。

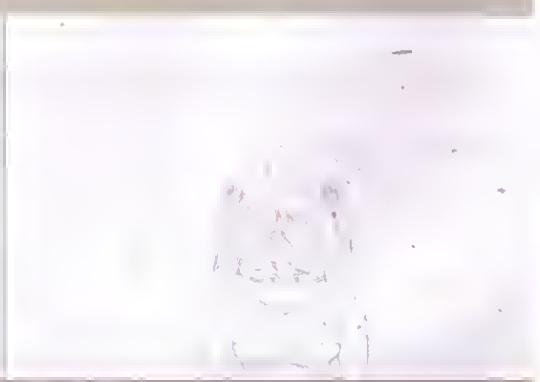
カット51は目の変化だけでエルエルフの心理描写を行うもの。「ヴァルヴレイヴ」では目に演技をさせて感情表現が巧みに行われることが多い。

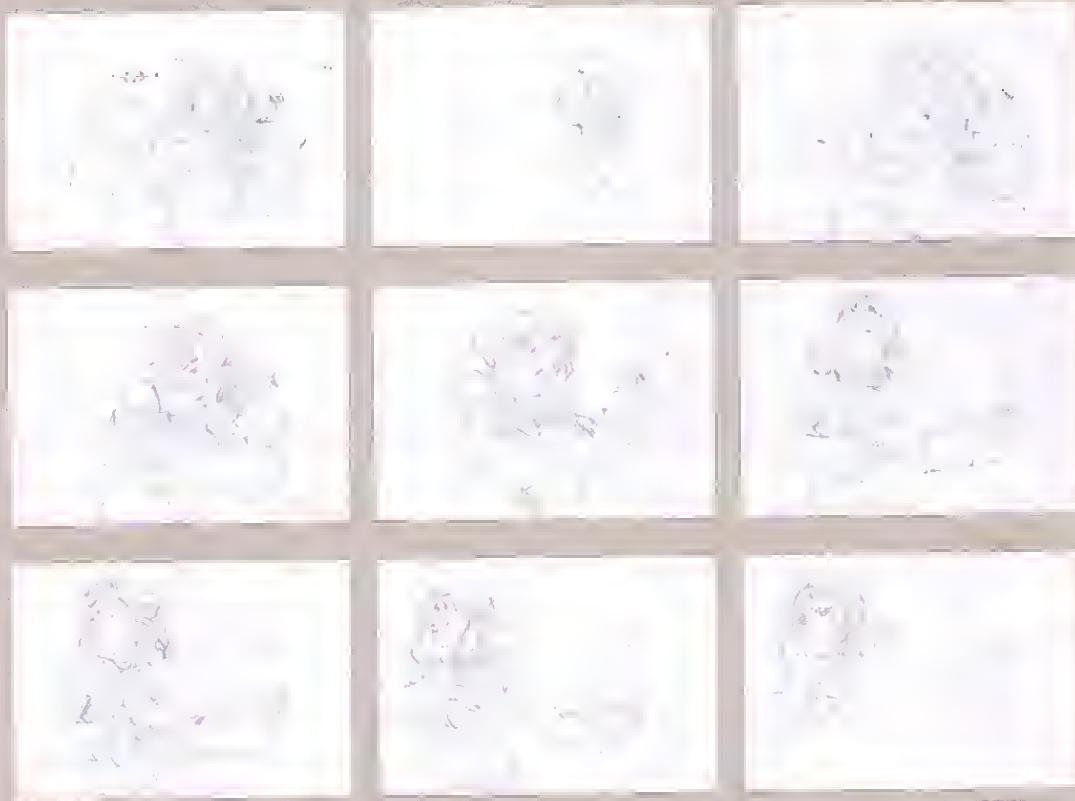


第16話 カット51



第16話 カット79





第16話 カット87

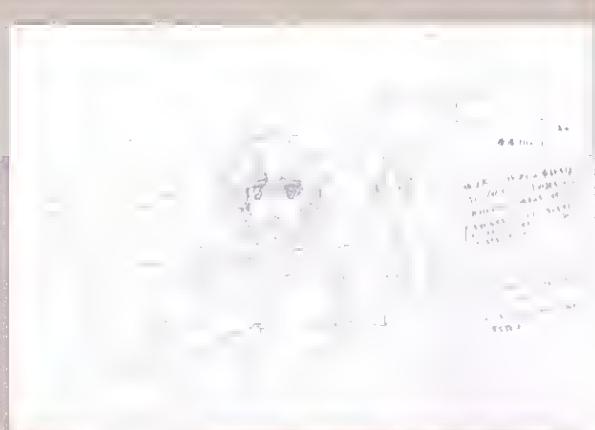
カット87のマリエが蘇生するシーンにおける軽盈さに伴った髪や身体のなめらかな動きは、作画上、高度な技術が必要とされる。



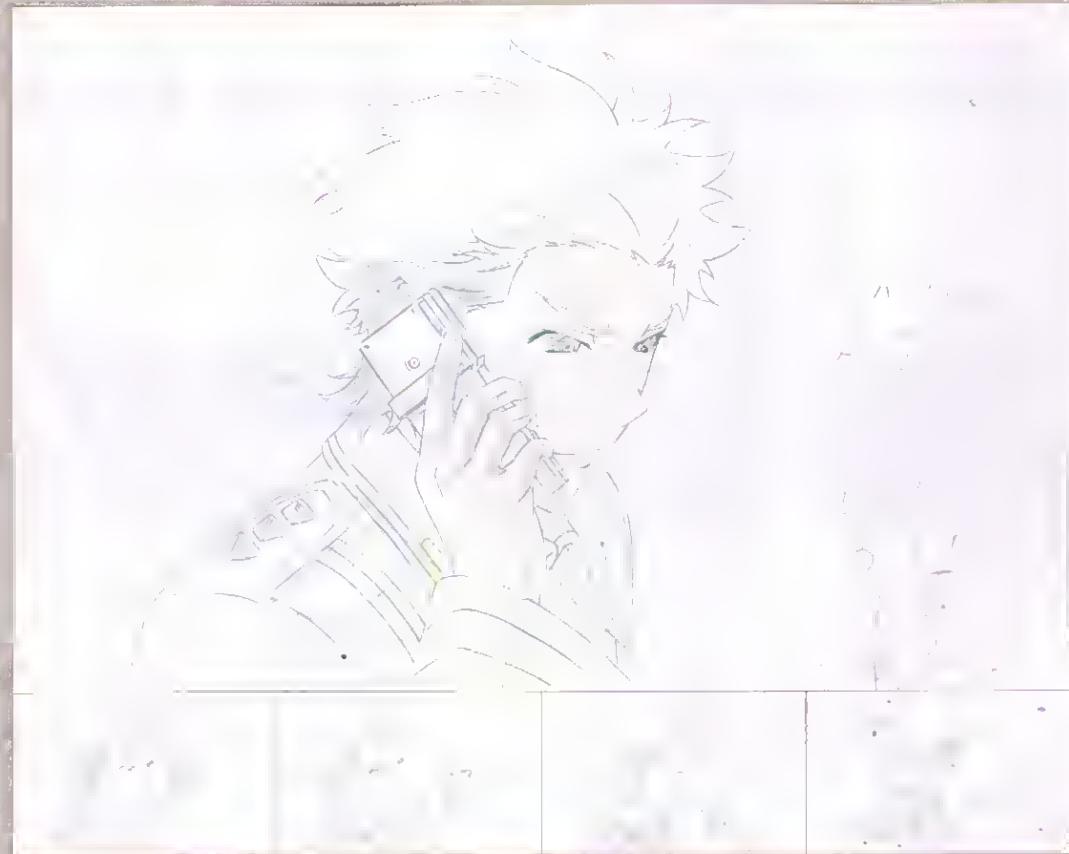
# 第17話 情報原子の深淵

作画監督：木藤貴元（キャラクター）、菱沼佑樹（キャラクター）、  
山名秀和（キャラクター）、鶴川浩（メカニック）

ドルシアの輸送艦を手に入れたハルトたちは、反政府組織であるドルシアの上党派の依頼で、ドルシアの潜水艦を追跡する。その過程でハルトたちは人からルーンを採取するシステムを発見、ルーンを利用するシステムがドルシアにもあることに至る。その影にはカインや101人委員会の存在があった。記憶を尖う恐怖に怯えていたハルトは、他の生徒たちもバイロット候補であると知り、改めて1号機に乗るのは自分だけだと決意する。



第17話 カット043



第17話 カット137

頭に障を落とすことで、ハーノインが秘密裏に行動していることを画面上で演出、障の描写などの表現方法は作画担当（アニメーター）に任せられた仕事で、絵コンテから内容を読み取ってシーンを構成する。

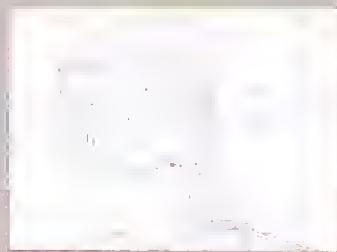


キャラクターの微妙な表情変化などは、アニメーションにおいて難しいテクニックのひとつ。「ヴァルヴレイジ」ではキャラクターの表情を効果的に見せるため、あらかじめ目を大きめに設計している。ここに挙げたカットA5<sup>\*</sup>では「眉、唇、口 同(T) ブレ 他ならぬ」と書き込まれているが、これは動画で線をトレースする際に、線を少しブレさせる指示である。これにより、怒りの表現(眉や唇、口が震える)シーンとなる。

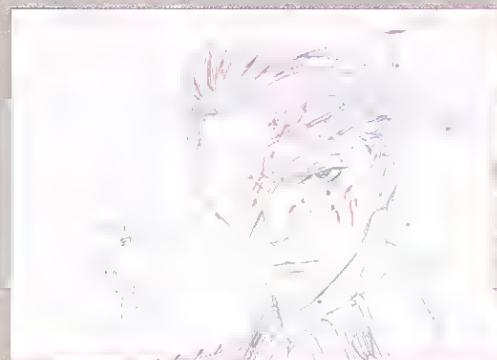
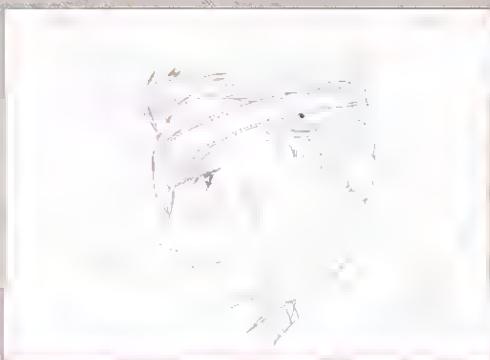


A5

第17話 カット24B



イクスайнの呼びかけに振り返るカイン。ハーノインの返り血を浴びている。振り向きざまに見える瞳の位置、完全に振り返った時に狂気をたたえる目の表情の違いが、キャラクターの異常性を際立たせている。



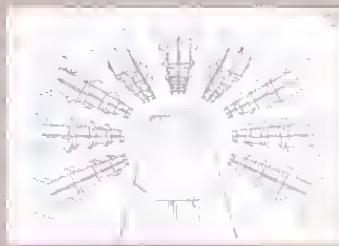
第17話 カット17

# 第18話 父の願い

作画監督：本田敬一（キャラクター）、鶴川浩（メカニック）

モジュール77に敵が迫っていることを知ったハルトたちは、博物館のロケットを奪って帰還することに。その近くに連行されたジオール人が捕らわれていることが判明、ハルトはその虜囚の中に父親の名前を見つける。また、エルエルフはリーゼロッテが近くに幽閉されていると知り救出に向かうのだった。父親に再会したハルトだったが、父から伝えられたのはヴァルグレイヴを、そして遺伝子操作によりハルトを新人類として創造したのだという事だった。

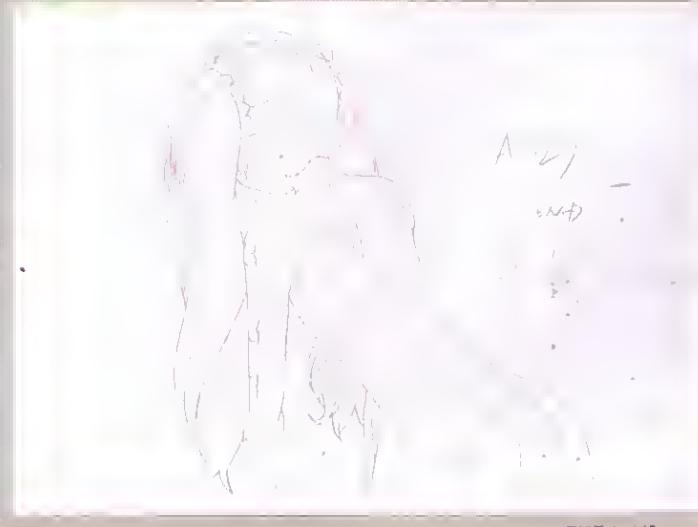
リーゼロッテに施された刻印の存在を示すシーン。リーゼロッテが入っていた装置は、16話にも登場するが、あのときは平気な顔で中に入っていたので、まさかこんな装置だとは……という代物。



第18話 カット14



第18話 カット13



第18話 カット15

第18話  
父の願い

第18話 カット17

「裏切ったのではない」というリーゼロッテ。彼女が人との共存を図っていることを表している場面でもある。原画では、彼女の心の痛みによって涙が見えるという演出が取られていが、そのような作画には「ランダムブレ」という指示がなされる。「全セル」と書かれているが、このカットには背景がないセルのみのカットであることを示す。



リーゼロッテのように化粧をしているキャラクターの表現は手間がかかるため、細かな指示と作画作成とが要求される。逆に言えば、こうした手間をかけるに値する豪華なキャラクターであるとも言える。

第18話 カット3



又の悪戯に忍りを露わにするハルト。強い忍りを演出するため顎を引くカットが導入されているが、力を込めた緊張状態では顎を引く、という自然な動作が描けるかどうかが重要でもある。

第18話 カット256

# 第19話 悲しみは隆る雪のごとく

作画監督：鈴木卓也（キャラクター）、  
小野早香（キャラクター）、山岸正和（メカニック）

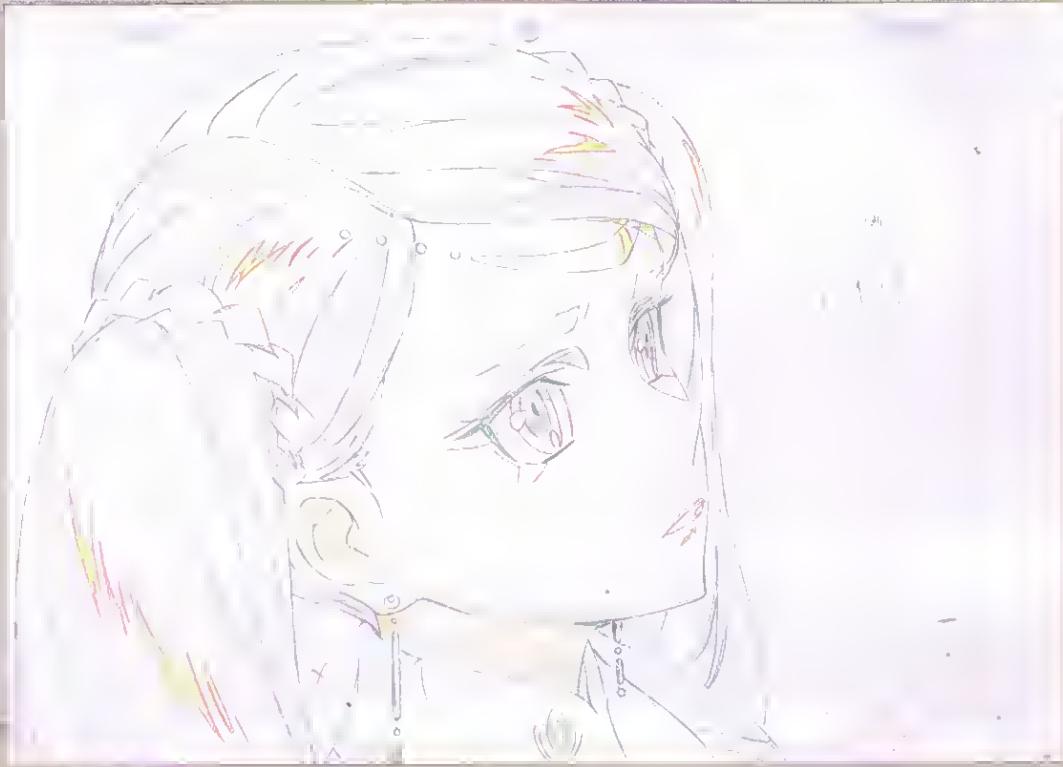
作戦をカインに察知されたエルエルフは、リーゼロッテをハルトに預け白ら指揮に向かう。脱出したリーゼロッテは白らがマギウスだと明かす。肉体を持たない彼らは地球の生物をジャックして人からルーンを得て生きながらえてきたのだ。なんとかカインを出し抜いて脱出するハルトたちをかずめる攻撃は、ブースターの推力不足を招く結果に……。リーゼロッテはわずかに残ったルーンを使ってこれを凌ぐが、ルーンを使い切り夜空に消えていった。

第19話は『ヴァルヴレイヴ』のストーリー上、重要な回のひとつである。両会する2人の、微妙な立場にあるそれぞれの心理を緻細なタッチで描き出した。ブレスコによる声の演技はこうした感情の複雑さをイメージするために有効である。目の演技にも注目したい。

## ■アフレコとブレスコ

アフレコの場合は、絵が入っていても入っていないなくても、演出家が作ったタイミングで役者さんがしゃべる、つまり演技します。演出家は、当然アニメーションを作るプロですけど、演技するプロではないという考え方が松尾監督の中にあると思うんです。そこで、まず各キャストを担当する役者さんが、演じる上で「思う」タイミングでやつてもらうのも大変なんじゃないかと考えてブレスコと言う先に声を収録して作画する制作方式を採用しました。いいところもあればそうではないところもあるので一概には言えませんが、僕もブレスコをやるのは初めてでしたので、方法論のひとつとしては興味深かったです。

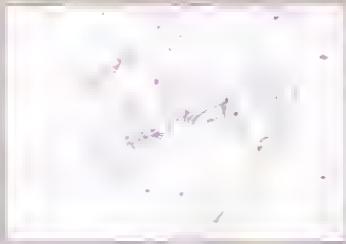
プロデューサー池谷浩臣



第19話 カット11.13

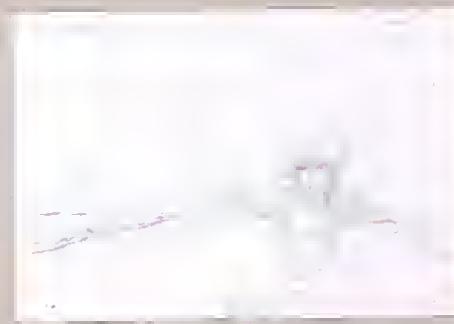
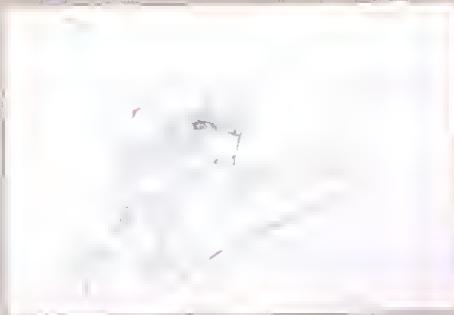
第19話  
表しみは降る雪のごとく

第19話 カット138



## 第19話 悲しみは降る雪のごとく

クーフィアが画面内を大きく動くのに対し、受け流すエルエルフは袖足を中心にムダのない最小の動きを取り、力の差を表現する。コンテでは具体性を帯びないキャラクターを、肉付けして存在感を持たせるのもアニメーターに任せられた仕事である。



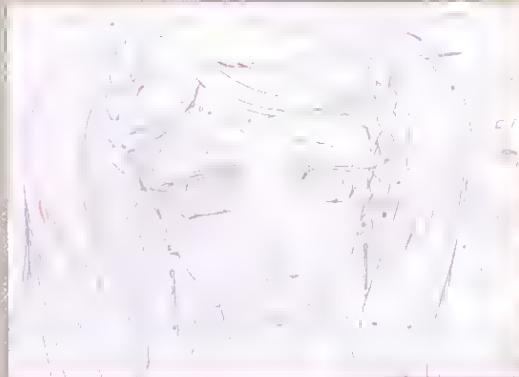
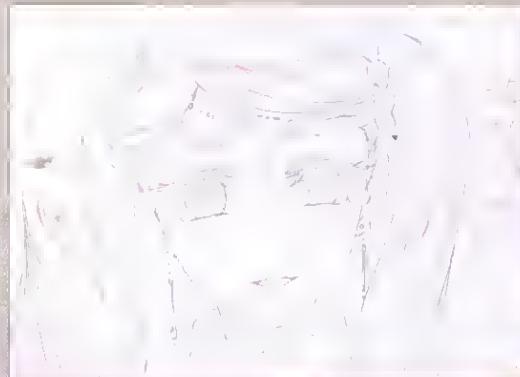
第19話 カット73

第19話 カット20

第19話  
悲しみは降る雪のごとく

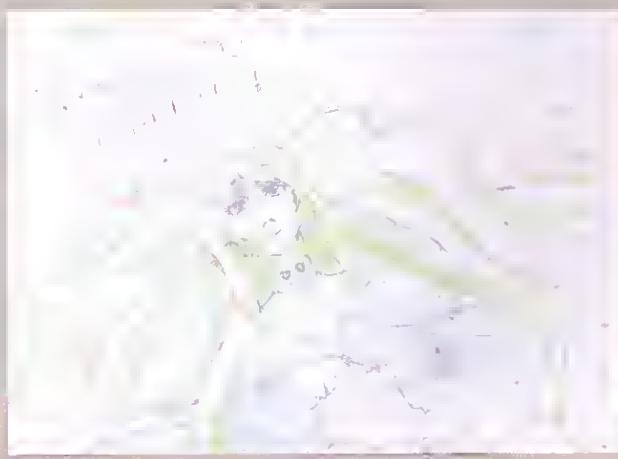
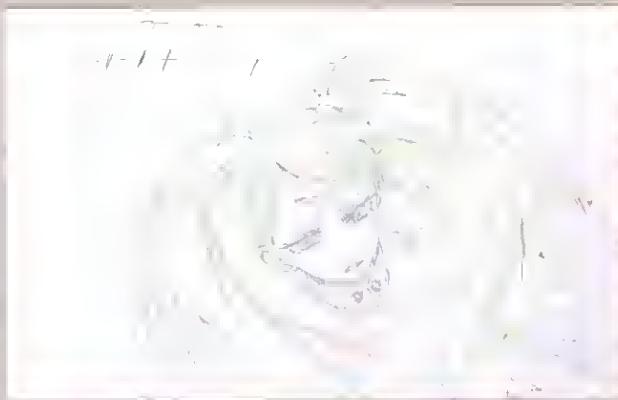


エルエルフについて語るハルトの言葉に、彼が手に入れたものの尊さを知るリゼロッテ。



第19話 カット218

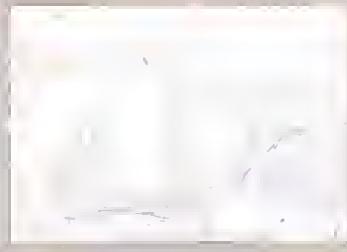
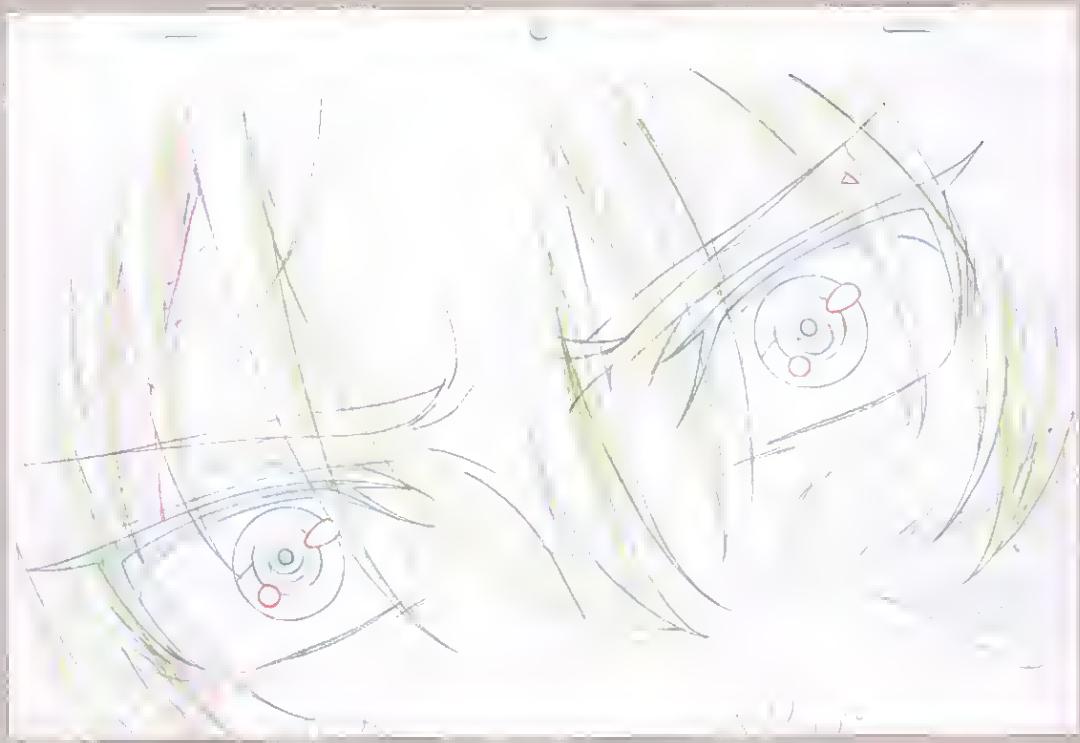
## 第19話 悲しみは降る雪のごとく



第19話 カット235 満身創痍の身体に鞭打って戦うエルエルフ。表儀というよりも、全身の動きで苦痛を表現しているところに作画の力がうかがえる。

第19話 カット314

リーゼロッテの義理。タイミングを指示するトンボが細かく切られていることから、髪がほどける様子を細かく説くよう指定されているのが分かる。実際、別紙まで用意し髪の動きが指定されていた。

第19話  
悲しみは降る雪のごとく

リーゼロッテの最期を知るエルエルフ。奇りの瞳孔から引き画の大さく上体を反らせる絵柄へとズームアウトする構成で、頭部は画面中心にありながら不安定な位置に体を配した構図に作画され、その絶望的な感情を表現している。

第19話 カット325

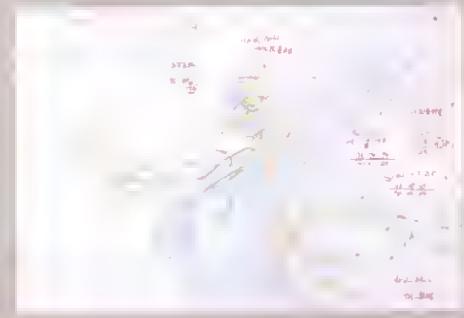
# 第20話 曝かれた力ミツキ

作画監督：今岡大（キャラクター）、澤田美香（キャラクター）、崎山知明（メカニツ）

リーゼロッテを失ったエルエルフを欠くも、ハルトたちはルーン回収艦と戦っていた。サキは元の身体には戻ったものの、アードライに見つかり拘束されていた。モジュール77に戻ったハルトたちは、101人委員会に対しなすすべがない。ショーコたちは各国に呼びかけ、政治的にドルシアに対する非難決議を取り付けようとしていた。しかし、ドルシアはサキを殺して見せ、ヴァルヴレイヴのパイロットたちが化け物であることを世界に曝くのだった。



第20話 カット47



第20話 カット227

第20話  
曝かれたカミツキ

・不死を証明するためにサキが心臓を真かれるシーン。  
顔の向こう側の髪毛を忘れないように注意喚起する書き込み、  
血しぶきの中にも切り裂かれた肌を描写するよう  
に指定されている。



第20話 カット236

# 第21話 嘘の代償

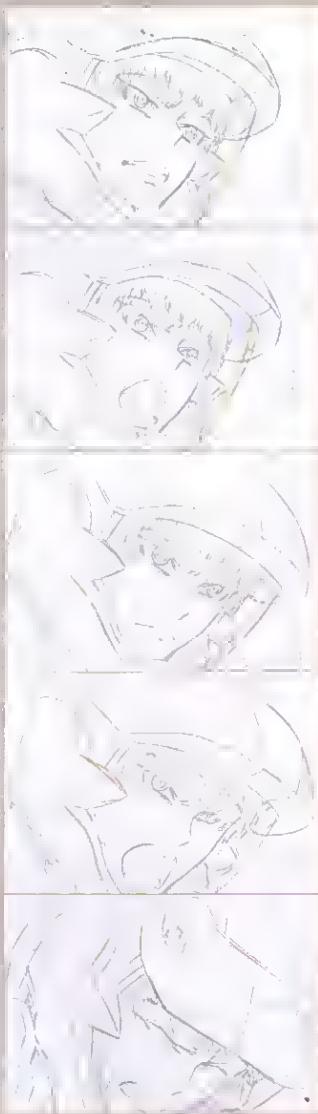
作画監督：中島悟、加藤洋人

形勢は一気に傾き、ARUSによる生徒の虐殺が始まってしまう。脱出する生徒たちをヴァルヴレイヴが支援する。しかし、ハルトは不信感に駆られた生徒に撃たれ、ショーコの前で蘇生。今まで黙っていたことや大切な記憶も無くしていたことで、ショーコの信頼すら失ってしまう。止まらぬARUSに対し、2人を見守ってきた犬塙が盾となる。皆を脱出させるとハルトにショーコへの気持ちを再確認させ、最期に敵と相討ちになり、倒てる。

銃を向けられた生徒を前に、堪らざ飛び出すショーコとこれを取り押さえるハルト。2人は最初、別々に作画されているが、廻探絡む場面になると1枚画として描かれる。

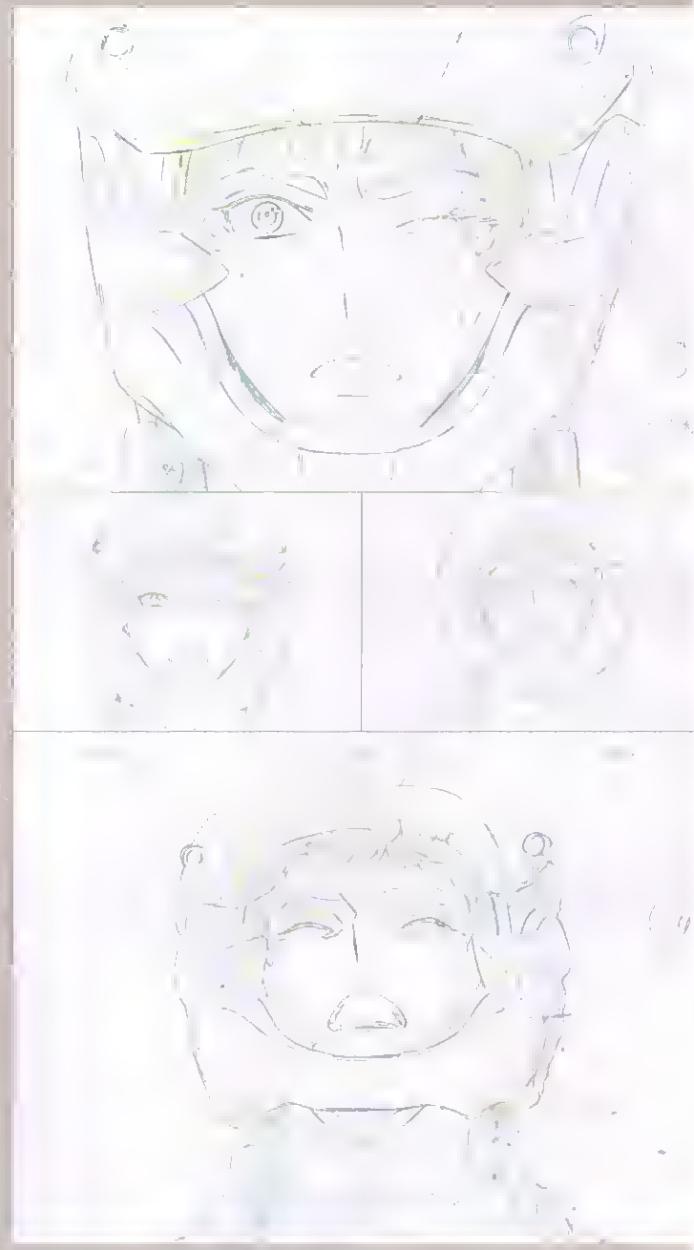


第21話 カットB1



第21話 シーン272

アイナが語っていた「神憑き」という言葉を胸に決死の行動に出る大槻。1コマで表現される絵コンテに対し、長ゼリフではあるため、それに合わせた表情がさまざまに交わるカット割りとなった。意外と陥りがちのがヘルメットをかぶったキャラクターの頭を小さく描いてしまうこと。実際のヘルメットは内蓋にパッドがあり厚い構造になっているため、頭部の輪郭をこれに吸収させなければならない。「ヴァルヴレイヴ」ではパッドの厚みまで感じさせる絵として表現される。



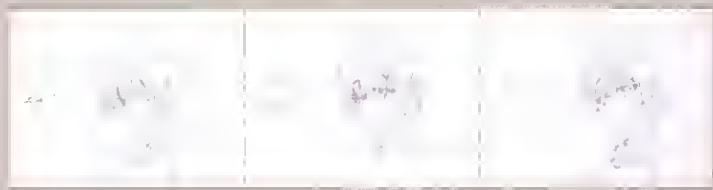
第21話 カット327

大槻の最初のシーンは、「光に包まれると絵コンテで説明されている。完成した原画では、最初に何かが見えて驚いているかのごとき表情となっている。彼の目に見えたものは想像に難くないが、こうした解釈も作画スタッフによる思い入れある演出があつてこそといえよう。

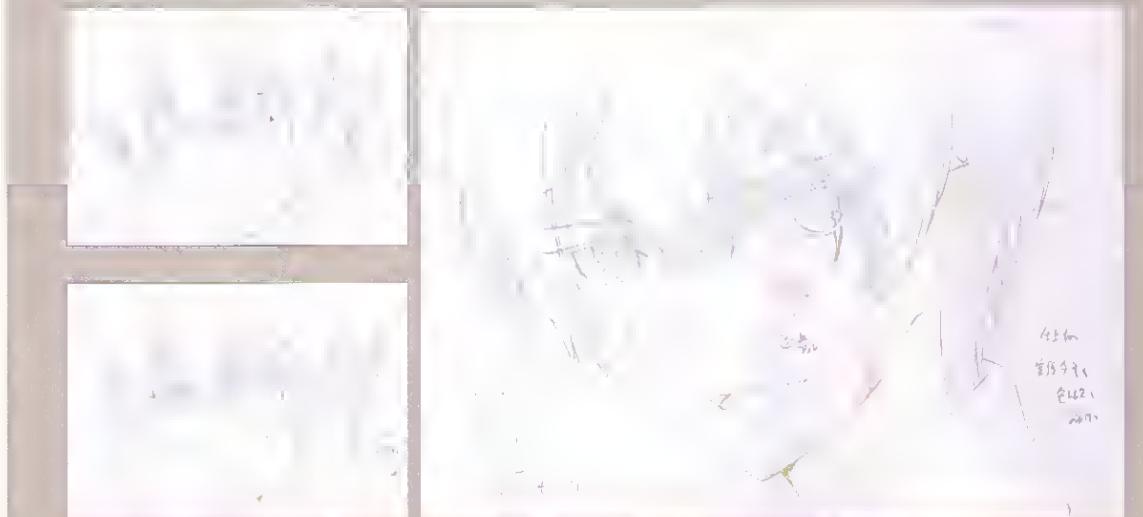
# 第22話 月面の拳

作画監督：本田敬一（キャラクター）、長田伸二（キャラクター）、安藤義信（メカニック）

犬塚に救われたものの月面へ放り出されたハルトとエルエルフ。戻る手段もなく罵り合う。しかし、2人はそれぞれの結論に達する。たとえ嫌われ、未来はなくても、今諦めたら全てが無駄になる。人とマギウスが共存する世界を造ろうとしていた人。彼女との未来はなくとも、その遺志は継げる。そんな2人をアードライに解放されたサキが迎えに来る。ハルトとエルエルフは改めて契約——約束を交わした。世界を蹶く、革命が始まる。

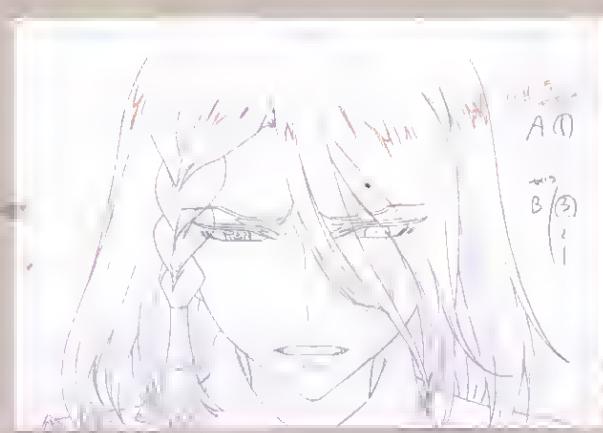


第22話 カット004



第22話 カット057

心を演らせてしまう前のエルエルフ。まだどこかでけなささえ残す柔和な表情。年齢、性別、感情と動きを状況に応じて複合的に表現する技術が求められる。



第22話 カット058

エルエルフに裏切られたと思っていたアードライ。しかし眞実を知るにつれ、この若き皇子の中には後悔の念と新たな心情がわき上がる。同じ方向を見ていたはずなのに、ばらばらになつていった登場人物たちの心が、多くの物を失いながらも少しづつ元に戻りはじめたことを象徴する重要なシーンである。

第22話  
月面の拳

第22話 カット160



第22話 カット164



作画監督による修正原画。外郭を描くアウトラインと頭を包む保護パットの厚みなどの機能を表現しつつヘルメットをかぶったキャラクターをバランスよく描くことは難しい。「アルフレイヴ」では「宇宙服を少年・少女が着ている」感を上手く表現している。

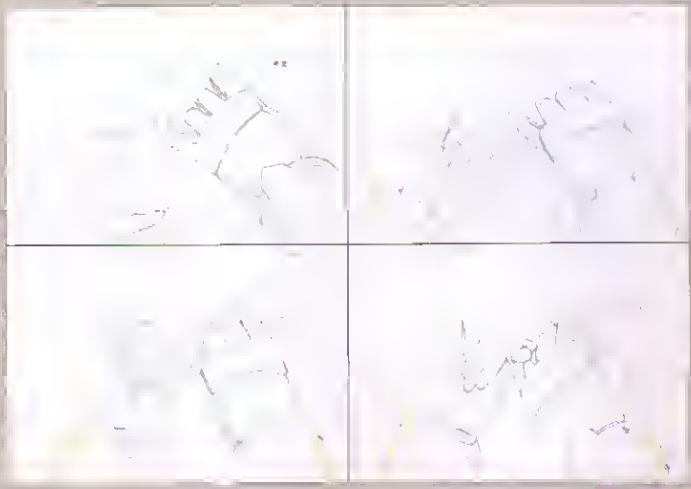


第22話 カット420

# 第23話 モジュール77奪還作戦

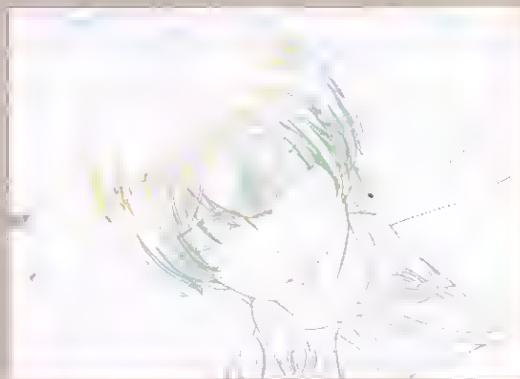
作画監督: 小野早香(キャラクター)、蘇武裕子(キャラクター)  
須永頼太(メカニック)、上杉達也(メカニック)

人とマギウスが共存する世界を創る。そのためには居場所、モジュール77が必要だ。1号機を取りに来たハルトは、ショーコが表向き拒絶しながらも、本心は別にあることを知り勇気をもらう。激しい戦いに次々と記憶が炎わっていくハルト。サンダーもアキラを守って爆散する。しかし、アキラが通信をハッキングすると、潜入していたエルエルフがTVカメラの前でドルシア總統を殺害。彼もまたサキ同様の化け物だと全世界に曝いてみせる。

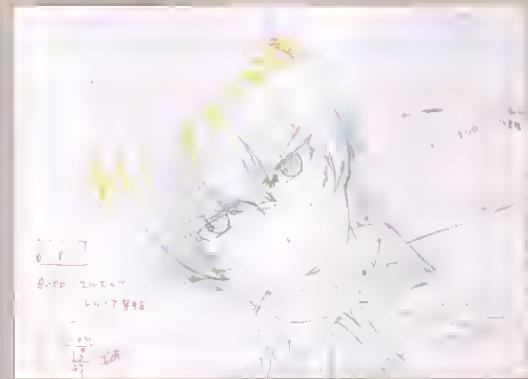


苦境に立たされながらも諂ひないことを約束するハルトとサキ。ソーシャルの表現となるが、男女それぞれの手の柔らかさの違いを表現、手だけで2人の決意を象徴する。手を握ることは、もっとも身近な素材ゆえに基盤デッサンのモチーフとしてスタンダードだが、面としての完成には高いデッサン力が求められる。ゆえに動画では非常に手間のかかる作画パートのひとつとも言える。娘コンテには欠番となったカットがあり、今はこれでいいと自分を納得させている様子のサキが説明的に描かれていた。

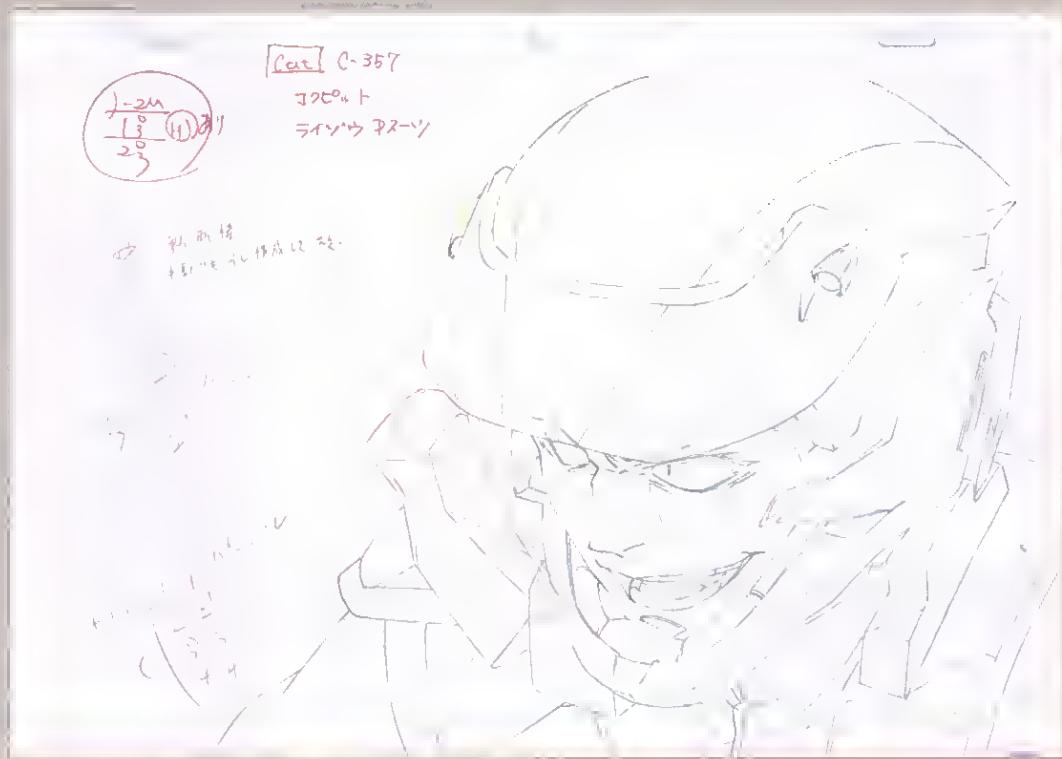
第23話 カット0



アートライとともにモジュール77へと潜入するエルエルフの、すべてを受け入れたその表情は激しい目元でありながらも、以前の冷徹な印象のエルエルフとは異なる表情に描き分けられている。



第23話 カット293

第23話  
モジュール77変遷作戦

苦境にあるはずだが気炎を上げるセンター。

第23話 カット357

# 第24話 未来への革命

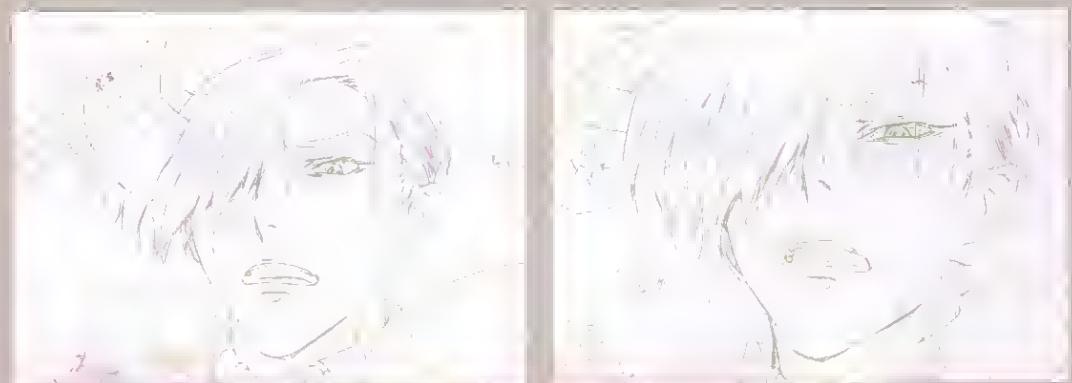
作画監督：鈴木卓也(キャラクター)、澤田美香(キャラクター)、今岡大(キャラクター)、  
田村里美(キャラクター)、戸井田珠里(キャラクター)、鈴木卓也(メカニック)

壊かれた世界。謎いかかるカインに、エルエルフは自分の身体をハルトに使わせ応戦するが、それでもカインには及ばない。そもそも人は人の迫害が原因だったと語るカインに、傷つくことを恐れて壁を造ったマギウスをハルトは否定する。彼には傷つきながらも進み続ける仲間たちへの思いがあったからだ。ルーンを使い果たしながらも遂にはカインを討ち倒した。200年後、時に争いながらも異種族との遭遇と相互理解を重ねる国がそこにはあった。



第24話 カット173

キャラクターを描くときには徹底して立体物として捉えているかどうかということも、雰囲気を大きく左右する。



第24話 カット413

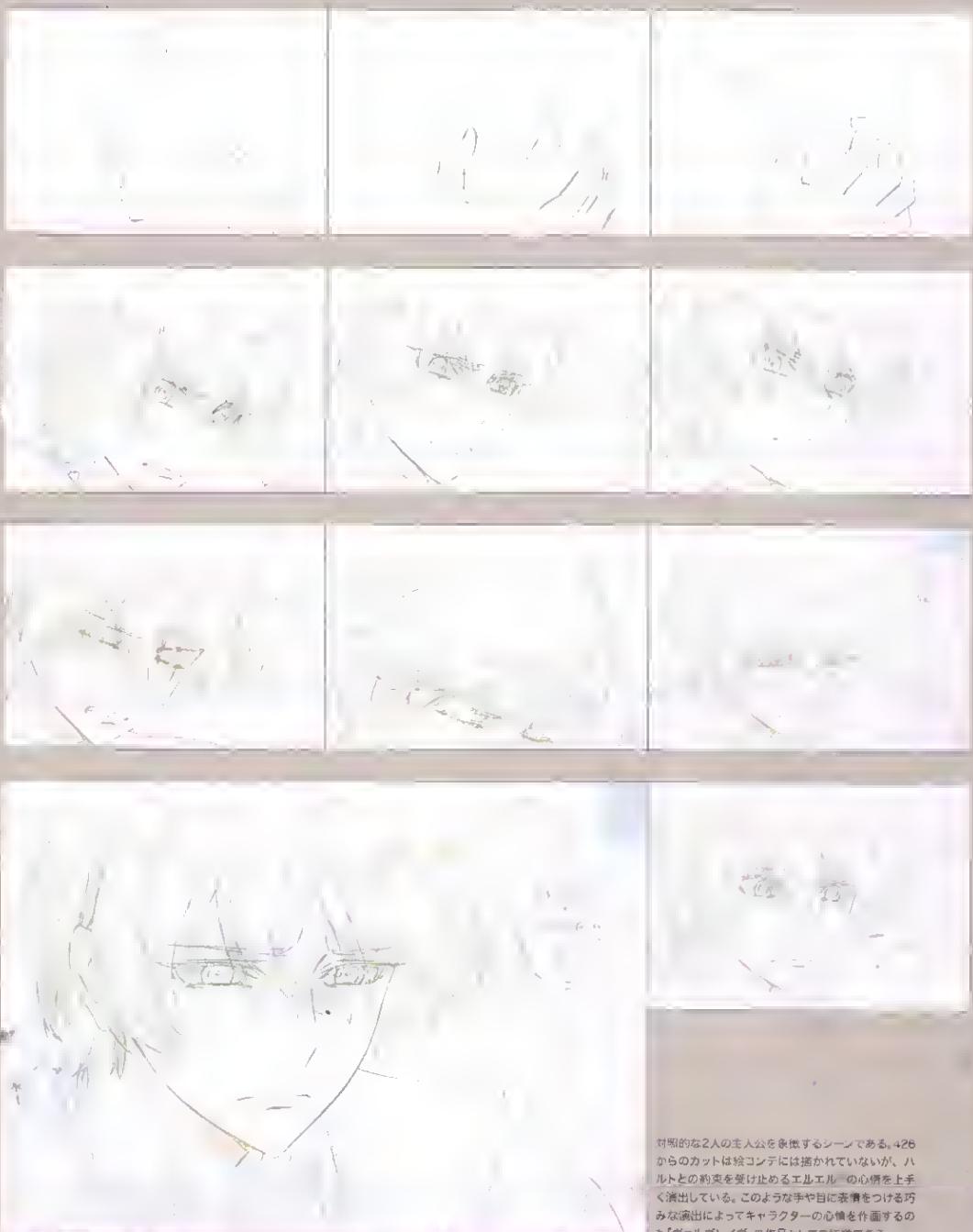
カインの最初を飾るショット。フレrescoによって描く手法では、動画としてキャラクターが感情豊かに動くことが「ヴァルヴレイヴ」という作品の個性となっている。



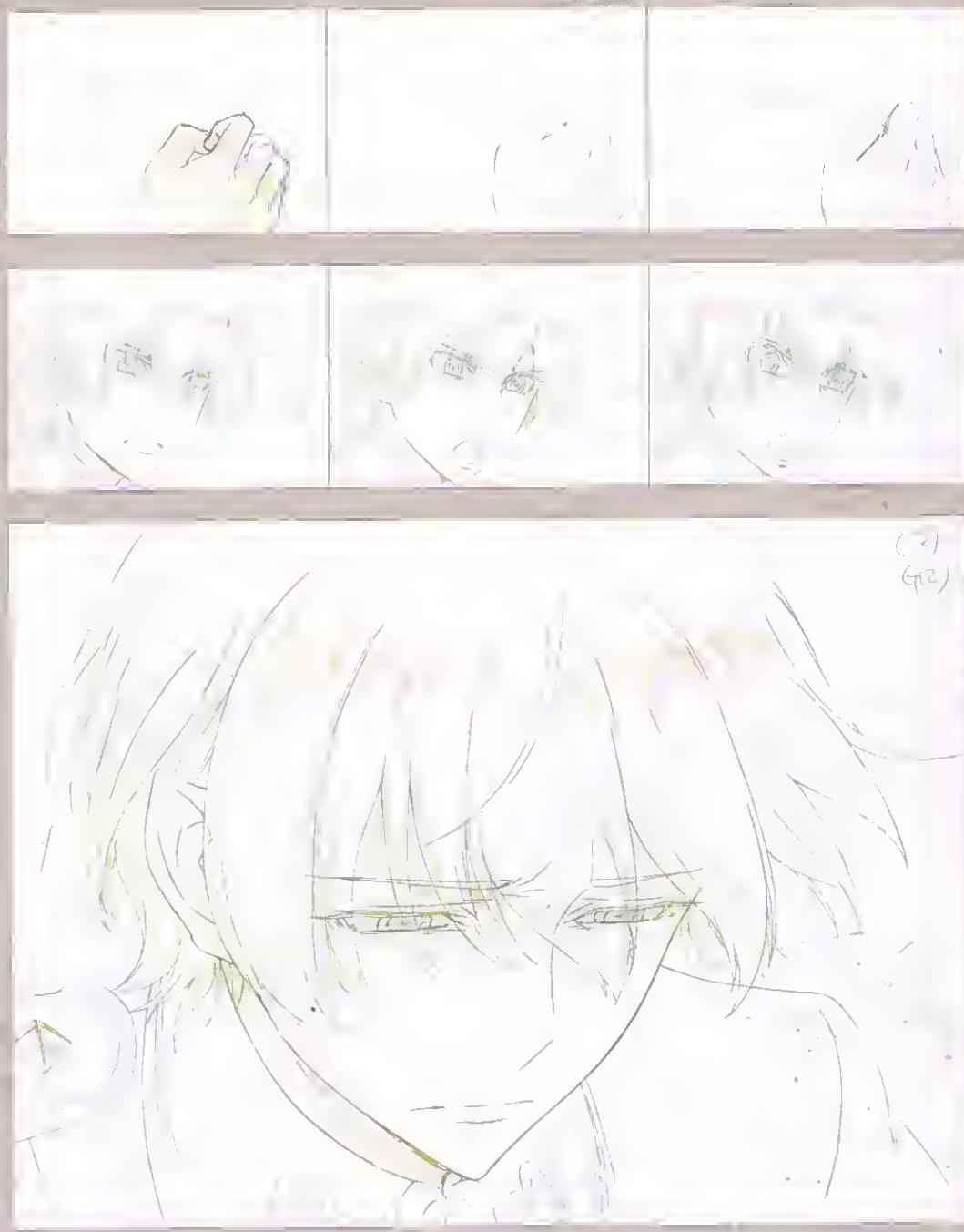
対面する2人の絡みでは視線を交わせるといつ自然な動きが注目点。無叢力空間のため、辛勤ごとに髪の毛の動きなどにも注意を払うという作画が行われた。

第24話 カット426

## 第24話 未来への革命

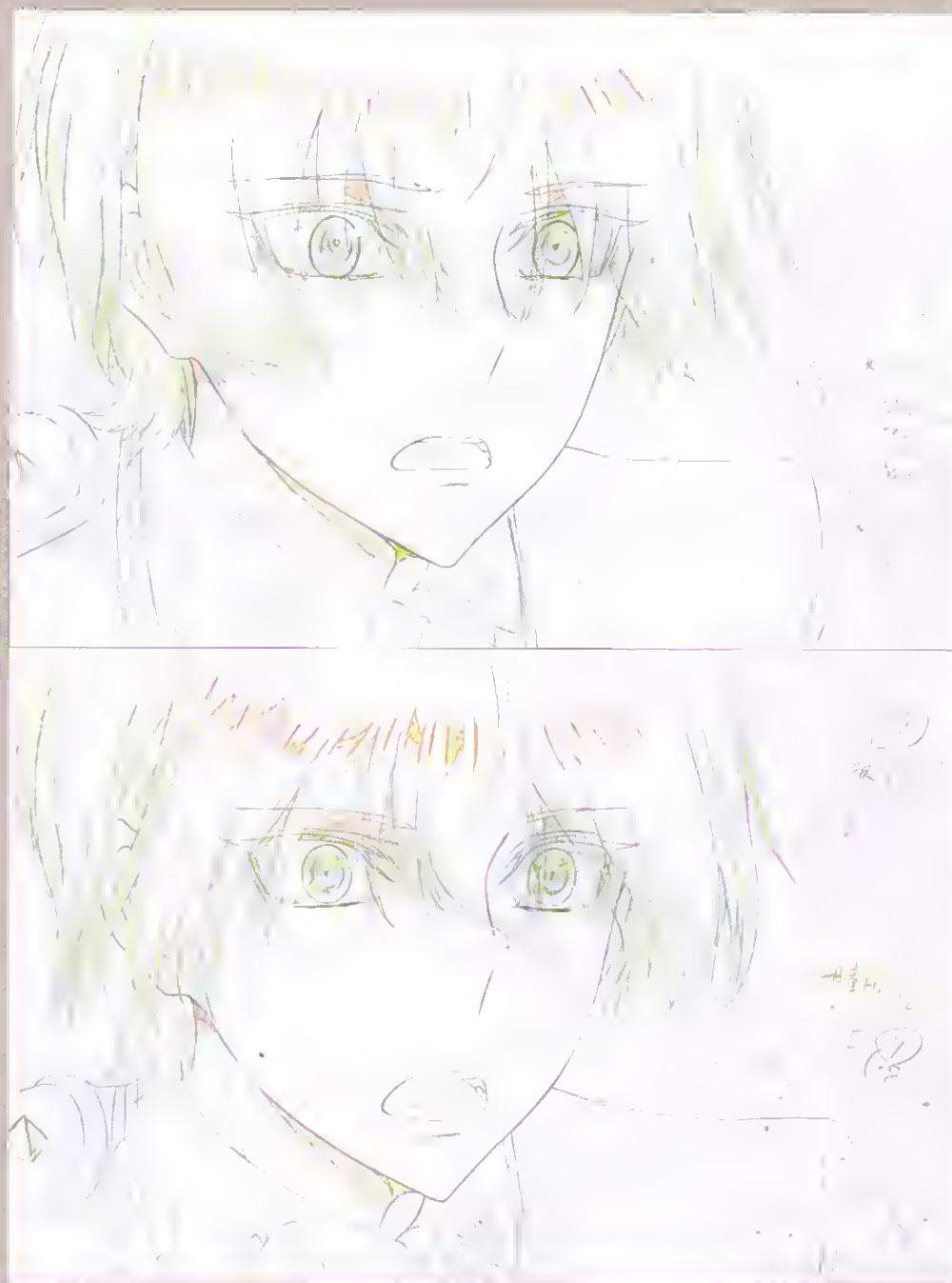


対照的な2人の主人公を象徴するシーンである。426からのカットは絵コンテには描かれていないが、ハルトとの約束を受け止めるエリエルの心情を上手く演出している。このような手や目に表情をつける巧みな演出によってキャラクターの心像を作画するのも『ヴァルヴレイヴ』の作品としての特徴である。

第24話  
未来への革命

第24話 カット436

第24話  
未来への革命



第24話 カット436

#24 レメイク

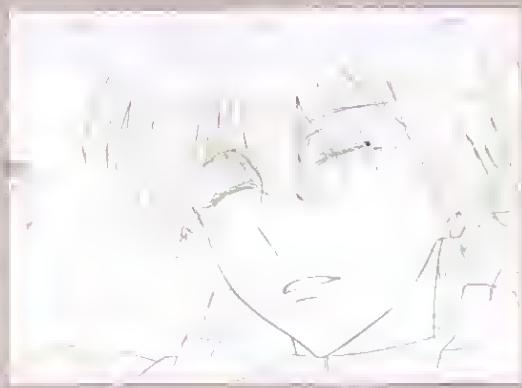
00[3-114] P2-3Y

$$\begin{array}{r} 1-716 \\ \times 13 \\ \hline 277 \end{array}$$

729

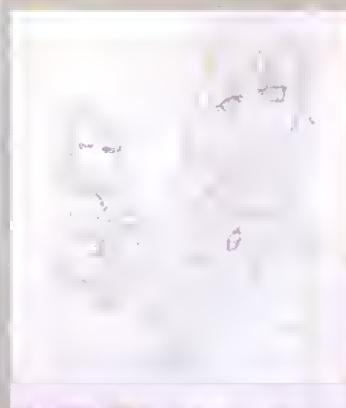
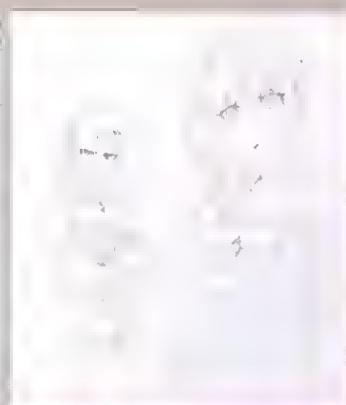
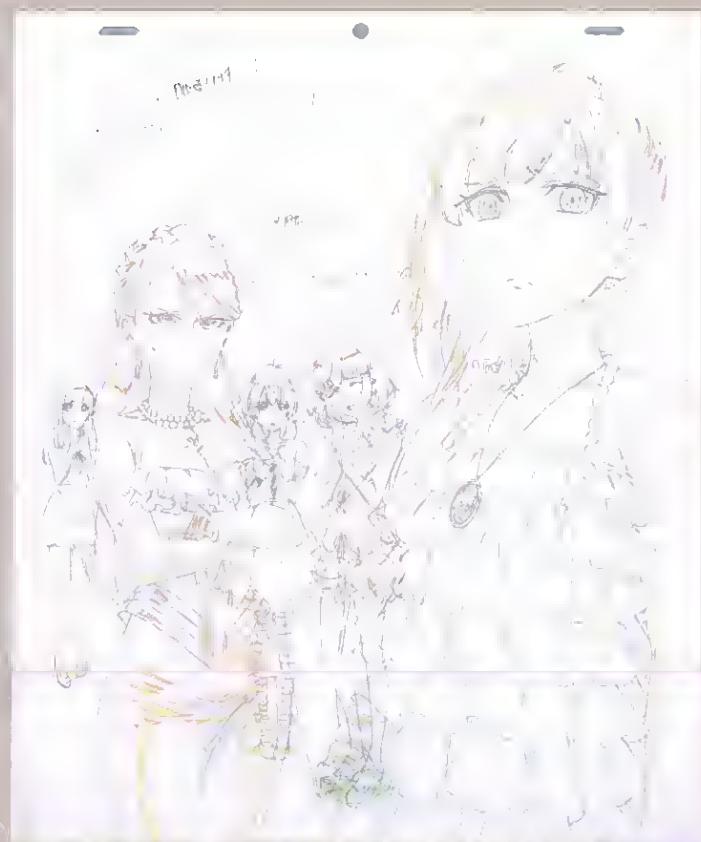


「俺の友だちだ」という言葉に微笑むハルト。じゃれ合うように手を軽く鼻先に当てる仕草に、近づいた2人の距離が表れているシーン。



第24話 カット047

## 第24話 未来への革命



パーティー場でのキャラ総意図のシーン。原画では別途キャラクターごとに施されることはされている。サキのペンダントは未來のサキが持っている物と同じ。第7話の台詞が第23話とリンクしていることから中の写真が誰かは自ずと明らか。後ろにいるのはショーコとアキラ、そして3号機担当のメカニックの子。制服や軍服姿であることが多かった各キャラクターの個性の表れた豪華なドレス着姿といえる。

第24話 カット469



第24話 カット470

第24話  
未来への革命

価値観の異なる異文明との共存。少女の面影を残しながらも成長したショーコの柔らかい表情を繊細でいて重みのある丁寧な作画で表現した「ヴァルブレイヴ」最後を飾る重要なカット。  
プロデューサーの池谷浩臣氏によれば、このシーンはショーコにパイロットスーツを着せるか着せないのか、かなり迷ったという。  
池谷氏「ハルトはショーコには人間であり統けて欲しかったと思うんです

よね。ショーコもそれを理解していたと思います。」  
ハルトのやってきたことを引き継ぐことをショーコが選択したのか、ハルトが命にかえて叶えようとした希望や想いをショーコがどう受け止めたのか。  
最終的に「パイロットスーツ姿のショーコ」という幾つかの候選を呼ぶ印象深いシーンとなった。



第24話 カット482

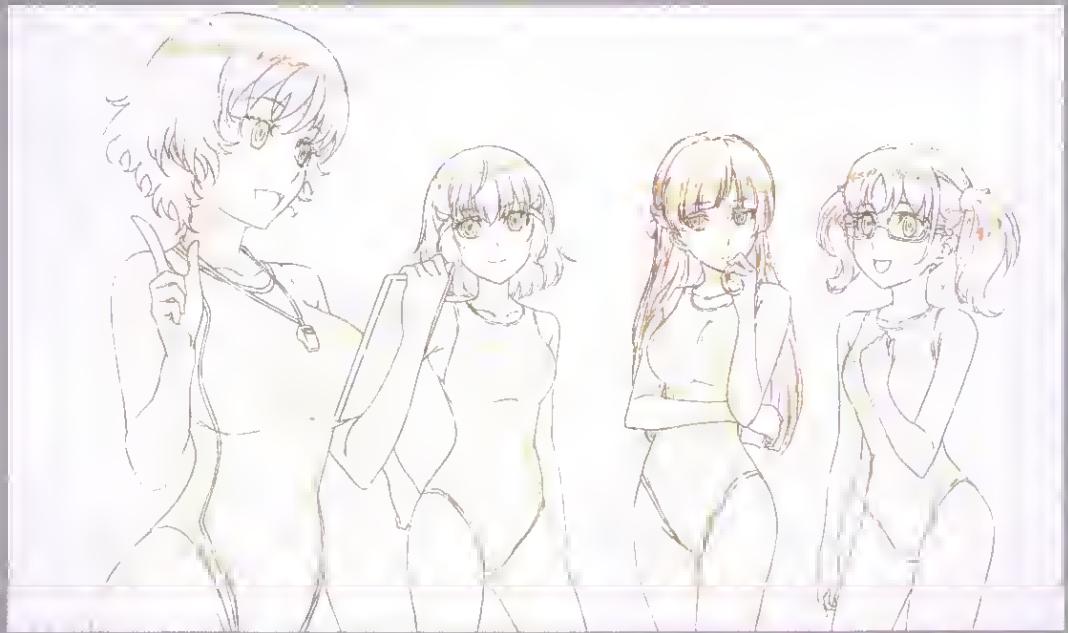
# Media Exposure 版権ビブ・アル

多角的なメディア展開のために描き下ろされたイフストを紹介。動かすことを前提に描かれた原画とは異なった一枚のイラストとしての完成度を追求した“絵”としてのイラストは、動かすという制約から抜けだし、原画とは異なる製作期間を経て描かれ本編では描ききれない細部で詳細な作画ラインと、影などを上手く使いより情報量を増した表現が施されている。



■アニメディア2013年6月号 学研パブリッシング  
原画：鈴木豪也 仕上：船山有香 構成：野村由美



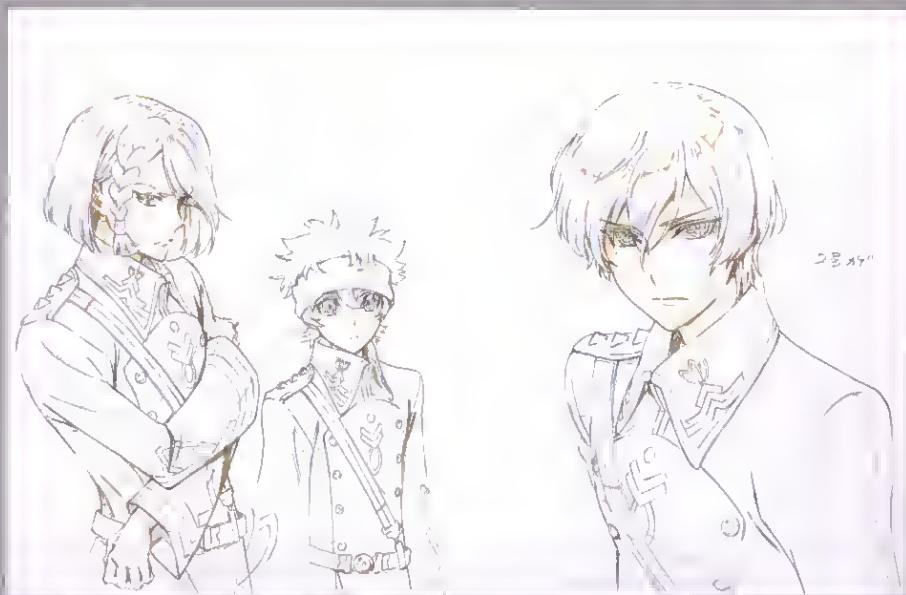


■ニコータイプ 2013年5月号 角川書店  
原画：波部 奈 仕上：白石祐太 著者：甲斐政博



■電撃G'sマガジン アスキー・メディアワークス  
原画：永島清司 仕上：飛山有香 背景：甲斐政博





■オトメディア2013年4月号「学園バブ」ノック  
原画 小野早香 仕上 猪赤優子





■アニメージュ2013年4月号 漢画書店  
原画：小野早希 仕上：スタジオ・イースター



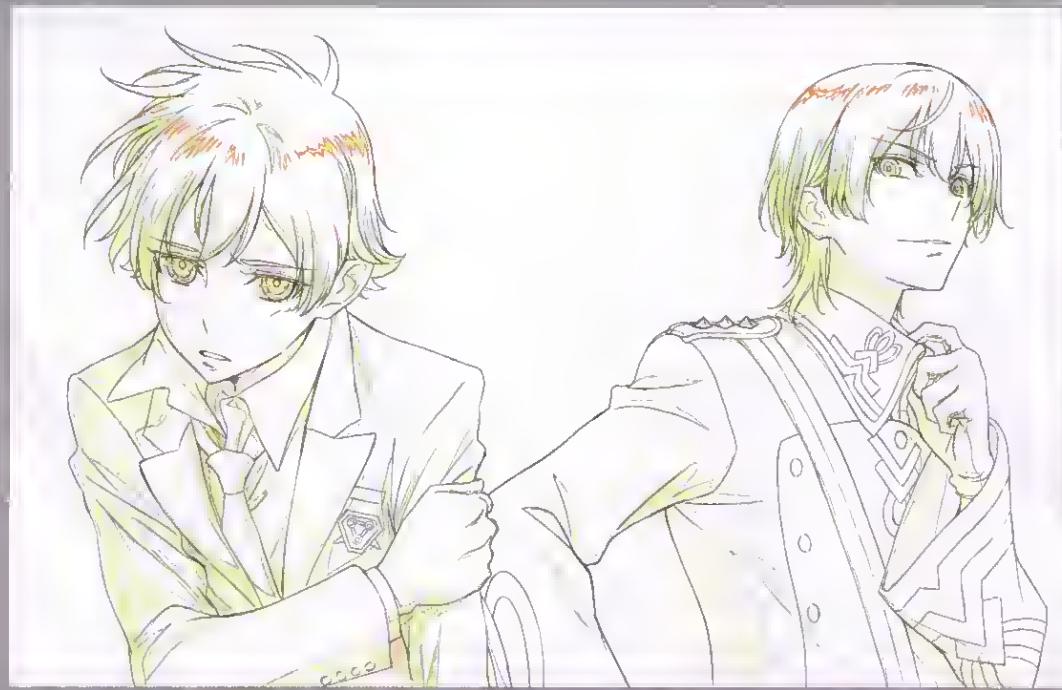
■アニメティア2013年6月号 学研パブリッシング  
原画：青田英吾 仕上：塙野聰太 合画：甲斐政俊





■ ニュータイプ 2013年1月号 角川書店  
原画：石塚大輔 監修：大谷道代・鈴木美代子 特効：石勝智美





■アニメ「Valvrave the Liberator」  
原画：鈴木章也／鈴木卓也 仕上：船山有香  
背景：半斐政俊 特効：藤田周二



## Producer プロデューサー：池谷浩臣

『革命機ヴァルヴレイヴ』プロデューサー池谷浩臣氏（サンライズ）に、作画現場を支えた2人、総作画監督 鈴木竜也氏、そしてメカチーフ 鈴木卓也氏ほどのような経緯で『ヴァルヴレイヴ』に参加したのかその経緯を聞いた。

### ■ ヴァルヴレイヴ プロデューサー池谷浩臣氏

プロデューサーの仕事の一つに、メインスタッフの配置を考えクリエーターを集めることができます。監督やシリーズ構成を先に決めたり、企画主導だったりと、スタートの仕方は色々あると思いますが、世界観の構築から、物語の始まり、どのように結末を迎えるのかなどを、何もないところから煮詰めていきます。そういう意味では本当にゼロからで——マイナスってことはないと思いますが——無から作り出していくってことに関して苦戦とやりがいがあります。

メインスタッフを配置した後、作業が現場に移行していく段階では、制作の現場を取り仕切りのデスクと協力してスタッフの構築を行います。プロデューサーが指名して、作画監督や原画の方に参加していただくこともありますが、各話に関わる現場のスタッフ構成は基本的に現場のデスクが行います。核となるメイン部分のスタッフイングと現場の制作体制の構築といった感じでプロデューサーとデスクの守備範囲には違いがあるわけです。

### ■ オーディションで総作画監督 鈴木竜也氏を選ぶ

特にロボットなどのデザインをする場合に多いのですが、サンライズ作品では総作画監督やデザイナーをオーディション形式で選ぶことがあります。『ヴァルヴレイヴ』でも総作画監督を選出するオーディションを行いました。これから手がける作品を成功させるためのオーディションとなるわけで、今まで一緒に仕事をして信頼のおける方やこの人にお願いしてみたいと感じていた人を説いて、オーディションに参加してもらいます。

『ヴァルヴレイヴ』ではキャラクター原案に星野祐先生の起用が決まっていたので、その原案のキャラをどのようにアニメーション作画に翻案するのかも大切なファクターでした。というのもTVアニメーションでは数百人規模の人達が作画に関わるので、キャラクターの描きやすさもとても重要な要素となるからです。星野先生のキャラクターの特徴を上手く表現できて、かつ設定としてのフォーマットもしっかりとしているなど総合的に判断して鈴木竜也氏に総作画監督をお願いすることになりました。

『ヴァルヴレイヴ』は比較的カット数が多くいた作品でした。ファースト、セカンドシーズン通じて、キャラも數も多く、作画スタッフは全体的に大変だったと思います。進行していくと徐々にスケジュール自体にも余裕がなくなつ

てしまうので、現場の状況的はよりシリアルスになってしまいます。特に鈴木竜也氏は、キャラクターデザインの他に総作画監督として原画のチェックを毎話数お願いしていましたので、作業量は膨大でした。

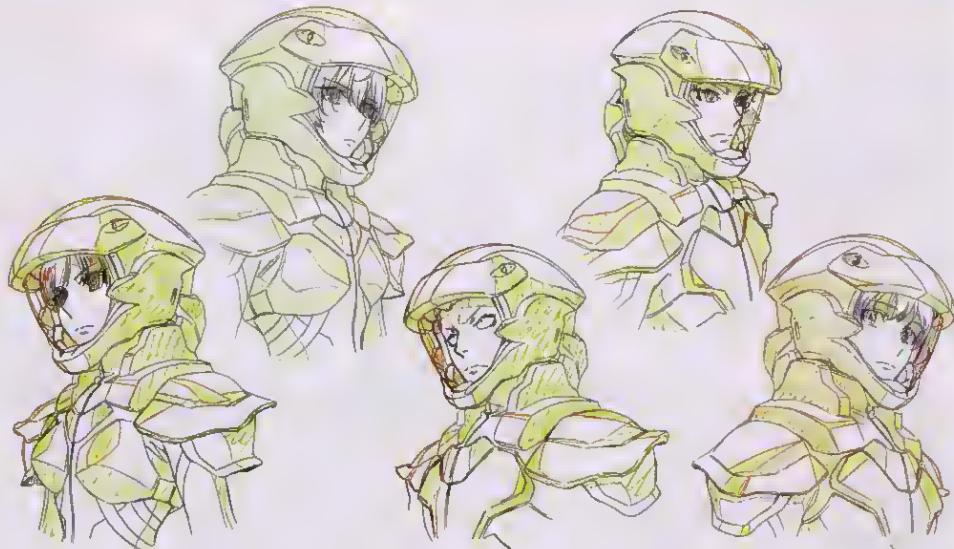
### ■ 役者の演技が作画に影響を与えている

『ヴァルヴレイヴ』では作画作業の前にあらかじめ役者さんの演技を収録し、その演技（セリフ）を聞き、作画に反映する「プレスコ」という手法を取り入れました。これは松尾監督の方針で、監督はほかの作品でも同様の手法を使ってアニメーションを手掛けています。

プレスコでの制作には、作画陣にとって表情付けの手がかりが絵コンテだけではなく、生の役者さんの声も参考にできるというメリットがあります。コンテの上で想像していた部分だとこの声と表情だけじゃ足りないとか、ここで一回息継ぎ（プレス）が入るのなら絵コンテにはないけどプレスのアクションを入れて微妙な動きを付け加えてみるなど、キャラクターの存在に臨場感を持たせることができます。作画陣が考案するアクションやタイミングに演技のプロである声優さんの演技をプラスすればマッチングも含めて絶対にいいものになるという意図ですね。『ヴァルヴレイヴ』で描かれた細かい表情や声に対してのキャラクターのリアクションとか、もちろん口パクの合致具合などの細かさというか丁寧さというのはプレスコならではだと思います。

プレスコ収録時は尺が決まってないので、台詞に対応して、カットのペースを調整することができます。その役者さんの感情表現のタイミング、掛け合いの中での間といった生の部分を拾えるところも良さだと思いますね。

ただ作画陣の中には当然自分のタイミングで絵を描きたいという思いの強い人もいます。プレスコという手法にある種の抵抗感がある人もいたと思います。作画のオファーは受けられないこともあったと思います。現場の作画さんは何十人、何百人といふわけで、『ヴァルヴレイヴ』に限らず作画業を行う中でみんなの思うところを感じるところが様々なのは当然のことです。結局どんなやり方でも良し悪しはあるし正解も間違いも含んでるので、プレスコが100%いいというわけではなく、方法論の1つとしては非常にわかりやすく僕もプレスコで作品を制作するのが初めてでしたので、体感できて良かったと思っています。



Vアニメも10年前に比べると、全体的な作画のクオリティが段々と上がって行っています。そのため制作側もそれに遅れないように臨むわけですが、現在のTVアニメでは過去のOVA作品や劇場版に近いクオリティーで表現している作品も散見できます。劇場版というのは少しオーバーなのかもしれませんか、そういった意味でも限られた時間とスタッフで制作する環境としてはかなり苦労があります。

#### ■メカチーフに鈴木卓也氏を起用

松尾監督からの依頼もあり、「ヴァルヴレイヴ」ではメカチーフとして鈴木卓也氏を起用しています。「ヴァルヴレイヴ」は最初からメカは3DCGで制作することが決まっていましたので、スタッフで「ヴァルヴレイヴ」がどのようなアクションをするのかを理解してもらうためのポーズ集を作っていました。ポーズ集をバチっと起すことによって、松尾監督の考えるメカアクションの意図を共有することができ、このロボットがどのように動くのかという情報がCCスタッフに一発で伝わったため大変有効でした。

実はキャラクターデザインと総作画監督を担当してもらった鈴木卓也氏とメカチーフとして参加して頂いた鈴木卓也氏は双子のご兄弟で、ここ20年くらいのサンライズ作品にはなくてはならない2人です。

卓也氏は、サンライズだと勇者シリーズやガンダムシリ

ズなど、サンライズのメカ作品の第一線で活躍されている方なので(それは2人ともなんですが……)、卓也氏の描かれるメカには皆さんがイメージするサンライズのロボットの動き方のビジョンみたいなものが多くあると思うんです。それを今回の3Dアクションの中にも取り込んだかった。そういう意味でも卓也氏にメカのチーフとして参加していただき、メカCCパートにそれがしっかりと現れていたことは本当に良かったです。

竜也氏にはキャラクターデザインを、卓也氏にはメカのチーフ担当をしてもら……といいつつも、2人ともキャラもメカもスーパーに描くことができる、話数が進んで現場が厳しくなってくるとメカ担当とはいながらも卓也氏にもキャラクター原画をかなり担当していただきました。

「ヴァルヴレイヴ」は作画的にも気合が入っているとの話をよく耳にしましたが、実際松尾監督も感じることがあつたみたいです。最終巻を見返してみて「俺、無茶させてたなあ」って最後の最後に呟いてました(笑)。

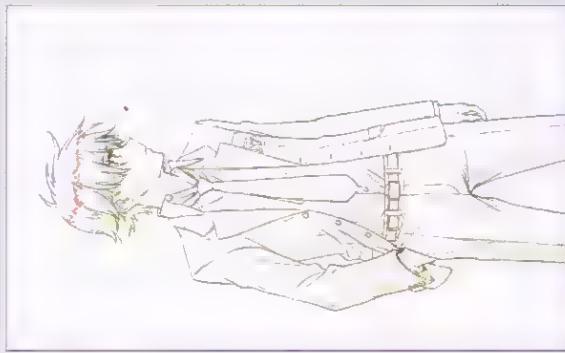
企画の立ち上げから関わった1人として、かつプロデューサーとして、「ヴァルヴレイヴ」で挑戦したかったことは物語の中身の部分はもちろんですが作画や3DCG、ノレスコなど、いくつかありました。初めて、臨んだ事柄も多く、勉強になった部分や考えさせられた部分ばかりでした。

スタッフの皆様には大変な苦労をして、協力していただきましたがその甲斐あって思い出深い作品ができたと思っています。■

# BD/DVD Package Art

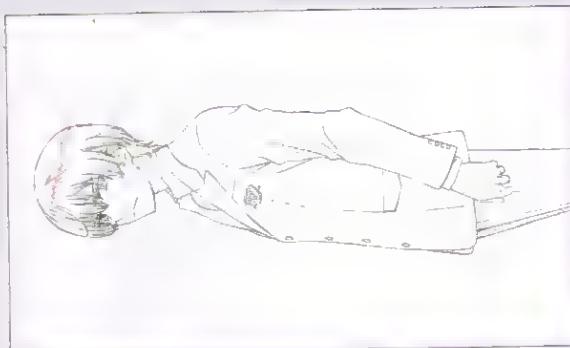
## BD/DVD Package Art

Blu-rayやDVDのジャケットイラストは、人物とメカの組み合せたレイアウトで統一されています。  
本編ではCGで描かれるヴァルガレイザをアニメーターが詳細に書き込んだイラストで再現している点に注目してほしい。



■ BD / DVD 1stシーズン 1巻 アニフレックス

BD/DVD Package Art



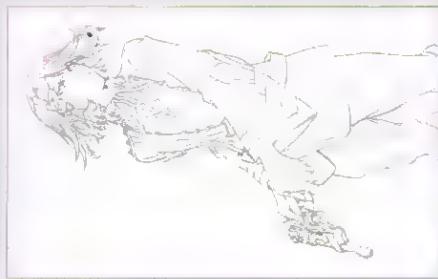
■ BD / DVD 151 - 238





■ BD / DVD 1stシーズン 3巻 アニプレックス





■BD / DVD 16 シーズン5巻 アニプレックス

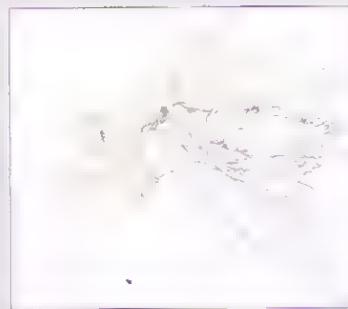


■ BD/DVD 1stシングル発売記念グッズ

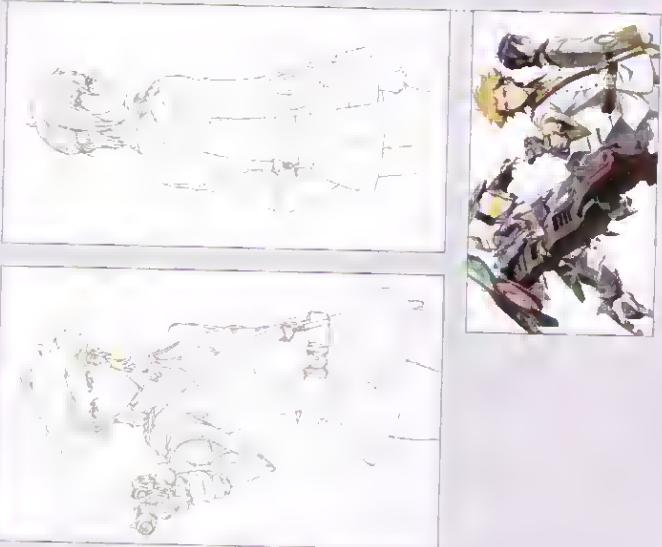




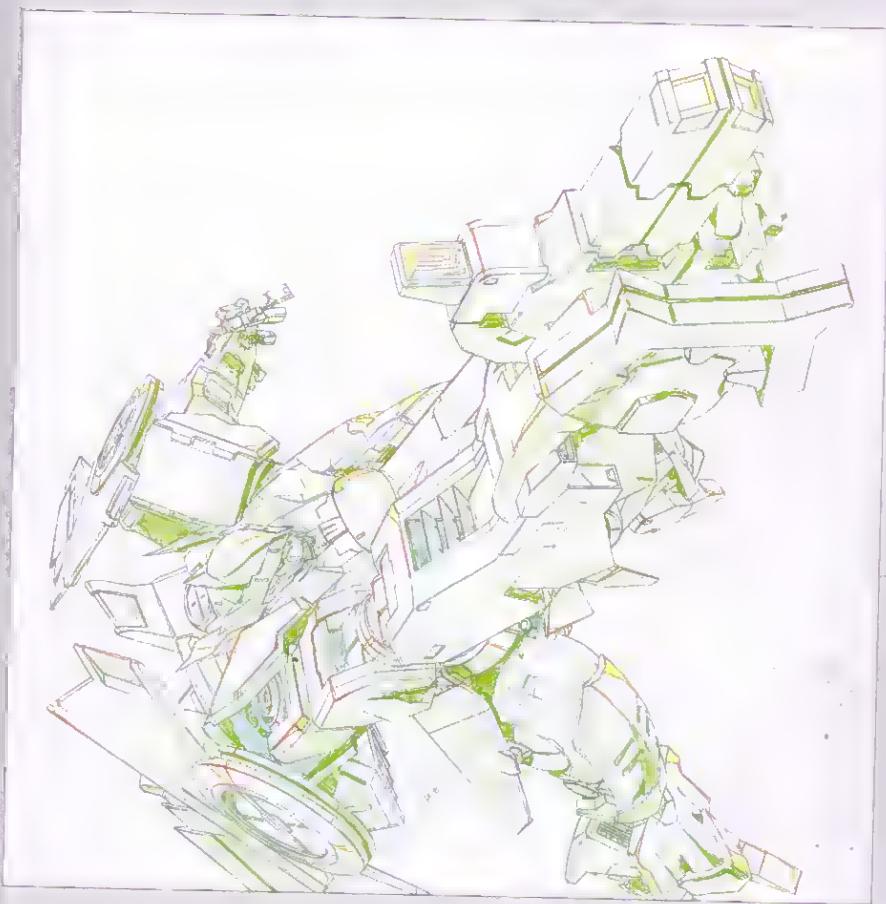
■BD / DVD 2ndシーズン「進化ブレイクス



■BD / DVD 2ndシーズン 2% アニプレックス

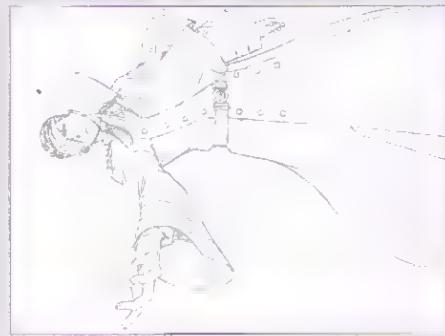


■ BD / DVD 2ndシーズン 3巻 アニフレックス





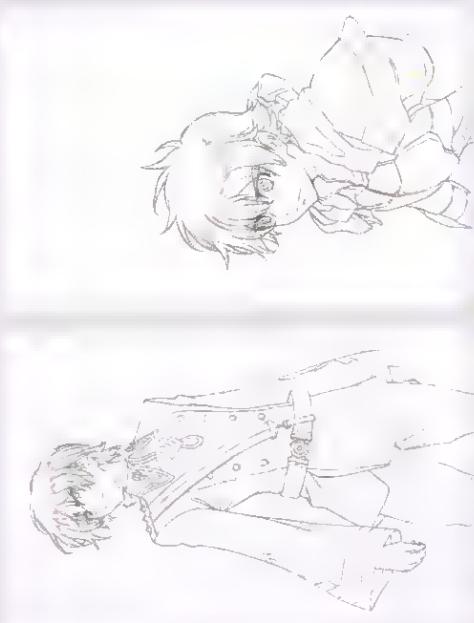
BD / DVD Package Art



■ BD / DVD 2nd Stage 5巻 アニフレックス



■ BD / DVD 2ndシーズン 第6巻 アニプレックス



## Character Design, Art Director

キャラクターデザイン・総作画監督：鈴木竜也

ハイクオリティの作画が評価される『革命機ヴァルヴレイヴ』。総作画監督を手がけた鈴木竜也氏に、どのような姿勢で作業に取り組んでいたか、などについてお伺いした。現場での心構えはこれから同業を目指す人の参考になるはず。



「ヴァルヴレイヴ」では総作監の鈴木竜也氏の修正を参考資料としてまとめたものが用意されている。主に表情の修正が中心で、パート毎の担当となる原画マンには分かり難い、キャラクターを反映した表情修正が行われていることが分かる。また、ハルトにジャックされたときのエルエルフの表情なども明確に描き分けられている。

## ■専門学校からアニメスタジオへ

鈴木さんはどのような経緯でこの業界に?

動機は単純で『機動戦士ガンダム』のような作品を作つてみたいと思ったんですよ。でもどうやってアニメ製作の現場に入れば良いか分からなかったので、まず専門学校に行けば何とかなるんじゃないかなと……。高校生の頃はパラパラ漫画とか作ってた程度の経験なんんですけど。

昔はアニメーション会社に直接乗り込んだりしたみたいですね。

身近にそういう話やスタジオの場所を知っているような人がいればそうしたかもしれません。自分は何も知らないかっだし、雑誌を見たら専門学校の広告が載っていたので、友だちと相談して行ってみようという話になったんです。

学校ではどのような勉強をしましたか?

実際は最初の3ヶ月くらいしか行ってないんですよ。新聞配達をやりながらそこの奨学生制度を利用したんです。最初のうちは暇い日こそって通ってたんですけど夏前には休みがちになって。卒業を控えた秋に就職の求人票が届られるようになってようやくまた顔を出したという……。

それもあって学校では基本的なことを教わっただけでした。現場に入ってみると教わったこと結構違って、そのスタジオのやり方に合わせていくことになるんですよね。

鈴木さんには同じくヴァルヴレイヴでメカ作監を務めている双子の弟さん 鈴木卓也氏 がいますよね。2人は学校も一緒にだったのですか

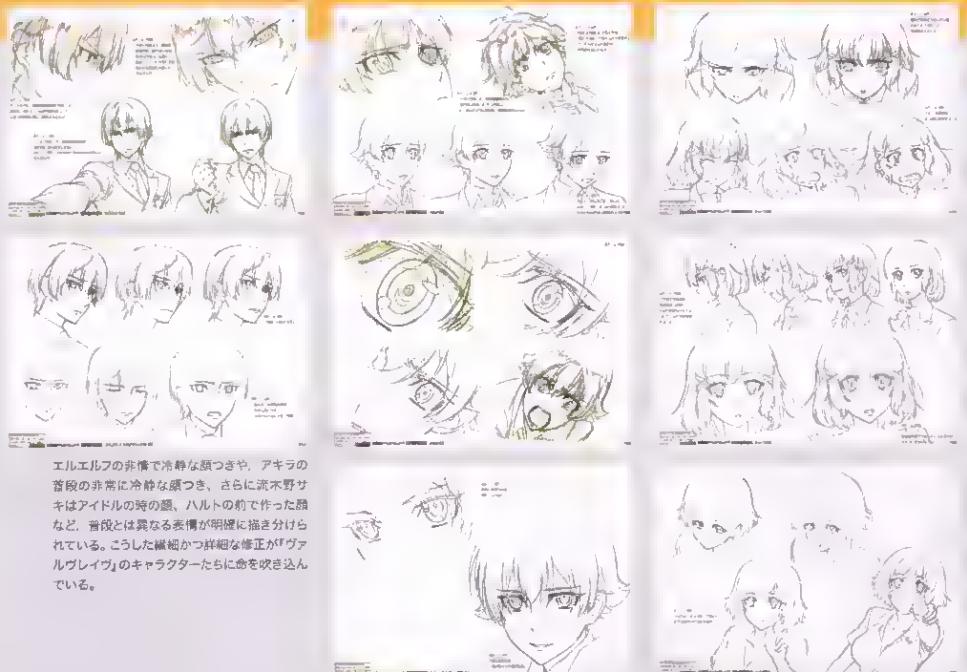
はい、行くならついて行くとともに上京しました。バイトも専門学校も一緒に。同じ頃が2人いるのでややこしいことだったらなかっただろうな(笑)。

スタジオに入って最初は、わかる下積みを?

入ったのが小さな会社だったので、簡単なものからですが、いきなり本番の動画でした。初めてのことなので最初はとにかくなんでも楽しかったですね。中にはいきなり難しいのを振られて、全然できなくて、すぐやめてしまう人もいるみたいです。

ノウハウを教えてもらったりはするんですか?

自分から聞く必要がありますね。みんなそれぞれに仕事



エルエルフの非常に冷静な顔つきや、アキラの音段の非常に冷静な感つき、さらに流木野サキはアイドルの時の顔、ハルトの前で作った顔など、音段とは異なる表情が明確に描き分けられている。こうした繊細かつ詳細な修正が「ガルヴレイヴ」のキャラクターたちに命を吹き込んでいる。

主人公のハルトはさすがに参考資料も最多をほこる。優しさ、強さ、激しさ、心の痛み、愛い等々、繊細で様々な表情を見せる。変わり種ではサキにジャックされたときのイケメン風の表情まである。

修正集自体は初期の話数の作監修正をまとめたものとなっている。とくに表情豊かなショーカや七海先生など、日常パートの多い前半はさまざまな表情で溢れていることが分かる。

を持っていて手一杯ですから。黙々と仕事をしているので、聞こうにもタイミングがなかなか掴めませんでした。スタジオによっては人が付いて研修的なことをする場合もあるそうですが。

#### ■作画の基本は模倣、観察、そして努力

原画にヒカッたのはいつ頃なんでしょう？

『勇者特急マイタガイン』だったと思います。合体シーンの手が足りないとヘルプに呼ばれたのが最初でしたね。

原画と劇画って全然違いますよね。

原画は絵コンテから自分で絵を作って、コンテに従って動きを付けなければいけません。動画は原画マンの描いた物をトレースするのが基本。もちろん直接映像になる絵なので手は抜けない。

一絵口：「テがあるとは言っても、門もないところから描いていくわけじゃないですか」とうやでそういうセリフを磨いたり、描けるようになっていくものなのでしょうか？

普段からドラマとか日常の人の動きを注意して見たりとかですね。観察は必要です。単に動かせば動いてる絵はできるんですけど、人間の場合だと体重移動とか重力の関係でこういう風には動かないという制約があるので分かっていても、実写を見なければ身につかないですね。

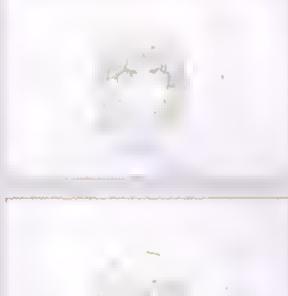
実際にある物を参考にして、さらにそれを想像で補っていくんです。ロボットが合体するシーンなんて実際に見ることはできないわけですね。どれぐらいの重みがあって、どれぐらいのスピードで合わせているのか想像するわけです。実際に物がぶつかるとこれぐらいの衝撃になるからなあと。色々考えつつ描いていくんです。

それはもう(頭の中で)音とかも鳴っているんですか？

効果音付きですね(笑)

そういう作業が楽しいわけですね。

楽しいですね。さらにフィルムになってうまくいくってたりするとなおさらです。失敗してたりということもよくありますけど。



庵也氏はサブキャラクターも数多く手がけている。ほとんど登場しないヴァルヴレイヴ各機のメカニックたちにも詳細な設定がある。ちなみに各機の担当は男女のペアになっている(ただし、名前などはないようだ)。

「…ストカラ ようやく学んでしまつか?」

結局、それまでの蓄積が今の絵になっていくんです。最初から上手かったわけじゃなくて、描いて、リタイク(書き直し)を山されて、直して…。上手い人のを見て!なるほど、そんなバースの取り方をするのか!とか理解していくんです。それとやはり観察ですね。

アニメーションを描くというのは裏画を描くのとはまた別の技法ですよね。タイミングをどう図るのかといったことは、そうした経験を重ねるしかないんでしょうが?

できる人は最初からできたりもするのでセンスもあるんだろうけど、努力なんだろうなとは思います。

アニメーターを目指す人はこういうことをやるといふ事ですか?

デッサン力ですね、まず人間を描くならデッサン力がないとデフォルメも利かない。基本をしっかり描けるようにしておけば、絵に関しては取つきやすいと思います。最初は上手い人のを見て真似るということですね。スタジオに入って上手い人がいるかどうかにかかっているような部分もある。そこは運も絡むと思います。

鈴木さんは輪を描くときどこから描いていくんですか?

基本は自から描きます。それから磁、口、輪郭という形ですね。実際はカットによりますけれど。アップの顔なら目からですが、走っているときみたいに地に足が付いているようなカットの場合は足元から描いていきます。いろんなところから描けるようにしておいた方が良いとは思いますね。

### ■作画監督の苦悩

「『ヴァルヴレイヴ』で作画するときに気をつけている事ってなにがありますか?」

作画監督という立場で参加しているヴァルヴレイヴでは、実は原画として動きを付けるような作業はほとんどしていないんですよ。

画面の善し悪しつて全て原画マンにかかっているんです。『ヴァルヴレイヴ』も大変なカットがいくつもあったけど、スタジオに上手い人がいたので、そういうところは「頼むって」って頼り切っていましたね。

総作監は上がってきた原画に若干手を入れるくらいしか



アクション中の手足など、素早い動きを表現するときに、絵そのものを歪ませる場合と、絵としてはそのまま描いておいて、あとからデジタルエフェクトでそれを表現する(ブラーをかける)方法がある。

感傷のこもった声の演技がすでにあるため、それにあわせて表情豊かなキャラクターが描かれる。細かに変化する原画が多いのもそのためだ。

できない。基本的な仕事として、似ていないものや表情や表現が微妙なもの、プロポーションの崩れを修正していきます。次から次へと日々山のように原画がUPされて来ますので、自分で一から動きやタイミングまで直して余裕がないんです。

それは錦木さんの的にはどうなんですか？

そう、変な古い方になってしまいますけど、自分としては作監って本当につまらなくて(笑)。本当は嫌なんです。本音は自分で好きなように描きたい。

『ヴァルヴレイヴ』の作画は常に作画が安定している印象ですね。

現場も頑張ったし、僕も頑張って直しました(笑)。でもやはり作監にできることは限られています。良くできた原画があつてこそなんですよ。

笑い話としてどこまで本当かわからないけど、中には人の絵を直すのが好きで作監が楽しいという人もいるらしいです。そういう人はむしろ作監だけ好んでやっているって。ベースがないと絵が描けないとか、修正原画用紙を使い続けた結果、黄色い修正用紙にしか絵が上手く描けないなんて話も聞いたことがあります(笑)。

鈴さんは自分で描きた「方なんですね

そうですね。最近は作監の依頼が多いので、原画がやりたいと言っても、それなら作監をということになる。

### ■プレスコによって作画に生まれる繊密な演技

近年のアニメ作品は多いト音が多いですよね。『ヴァルヴレイヴ』は特に多い印象です。

メカものはどうしても多くなっていきますね。戦闘シーンを短いメカのカットでつないでいくので。アクションが連続で繰り返されるので、通常でも300カット以上ばざらにありますね。『ヴァルヴレイヴ』は500カットくらいといったこともあり大変でした。『ヴァルヴレイヴ』は前期・後期のある二部構成でしたが、スタジオでは前半戦が終わった後も休むことに無く描き続けていました。

描きやすいキャラとかはありますか？ キャラについて描くのに苦労はなかったですか？

自分のキャラなので似せるのにあまり苦労はしなかったです。サンダーとかの日の小さいキャラは描き易かったです。



『ヴァルヴレイヴ』は男性キャラが多いんですけど、女の子の方を描きたい人の方が多いんじゃないですか？鈴木さんはいかがですか？

自分的には女性キャラが得意ではないので、男性キャラのシーンのほうが楽ですね。

女性キャラが苦手というのも意外です。

ロボットばっかりやってましたからね。最初にやった原画が合体パンク（編註：繰り返し使われるロボットの合体シーンのこと）だったので、そのあとメカばっかり描く羽目にならんんですよ。その後はコックピットに座った男キャラとか、アクションをする男キャラ、そういうのが回ってくることが多かったんです。

本当は女の子キャラも描きたかったんです。何故かチャンスが少なくて……描かなければ女性キャラが得意な人よりは劣ることになるのは明白ですからね。実際『ヴァルヴレイヴ』の初期デザインの頃、女性キャラのデザインについては何度も描き直しましたね。

…それでもキャラクターデザインは楽しいですか？

楽しいですね。作監は無じで、キャラクターデザインだけできたらいいんですが（笑）。ただ『ヴァルヴレイヴ』ではTVシリーズなのにこんなにキャラクター描かないといけないのかという葛藤もありましたけど。

『ヴァルヴレイヴ』は後半からどんどん話がシリアスになりましたが、作画的に変えていくようなところはありましたか？

『ヴァルヴレイヴ』は監督のこだわりでプレスコ（編註：先是声録りをして、後から作画を行う）になっていることもあって、自然と表情も（声の）演技に合わせて楽しくなってきました。

表情付けは声があるのでやりやすかったです。けれど絵コンテと実際に声優さんが演技した中ではタイミングが極端に異なる部分や、コンテのカットの想定以上の演技が声に盛り込まれたりしていてコンテ通りに行かないところがあつたりしました。

特に原画とアフレコが並行作業で進んでいて、コンテに合わせて先に原画ができる場合でも、コンテでは単にしゃべっているだけなんんですけど、声優さんの演技で息を継いでいたりする場合は、後から息継ぎなど演技の間を補完するカットを追加しないと不自然になってしまいますからね。台詞がかぶせ気味（編註：前のセリフに重なるように次のセリフが発声されること）になっているところも、絵コンテからそういう風に読み解くのは指定でもないとまず無理ですからね。

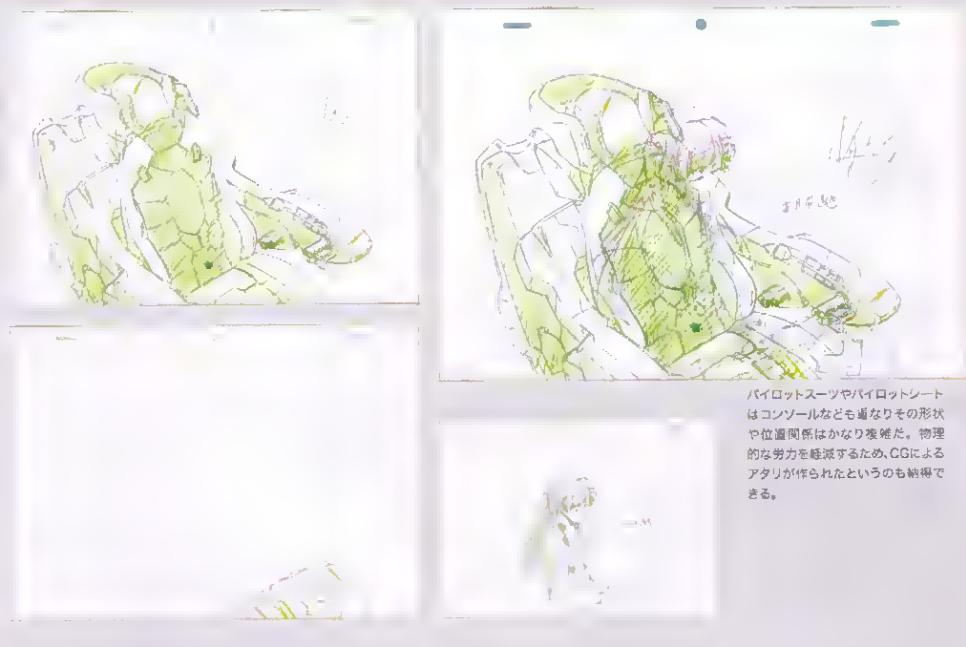
プレスコは実際の映像になった時に強くしつくりくるのですよね。でも、その分演技が増えるので、上がってきた原画がかなり分厚くなっていることはありました。作監はそれをチエツクするわけですがこのシーンは「そう描くか」など色々発見があります。それもすべて原画マンのセンスなんですね。声を聞いてどう捉えるかという、ある種の職人としての腕の見せ所です。

### ■全てはクオリティ向上のために

今のアニメーションのクオリティの高さというのはやはり国内の原画マンあつこそですね。海外発注ではまたそこまで至っていないと聞きます。

そうかもしれません。先人のアニメーターがやめてきたものをみんな普通に見慣れているからですね。やって当たり前。新しい動きとともに最初に誰かがやって、それをみんなが「あ、これいい！」と思うと真似し始めて、やがて定着していくわけですよね。

よくある胸が怪れるのとかもそうですよね。



パイロットスーツやパイロットシートはコソールなども重なりその形状や位置関係はかなり複雑だ。物理的な労力を軽減するため、CGによるアタリが作られたというのも納得できる。

そうですね。どの作品かは覚えてないのでですが、歩いてるだけでリアルに描れているのを見て、ここまでやるか! と衝撃を受けたものです。そうやってみんな自分で吸収していくんですね。言われてからやるんじゃ続かないと思います。やはり、俺はここまで描けます、これくらいは普通ですと主張していないと。原画マンとしての腕の見せ所ですし、誰もがそれくらいプライドを持ってやってますよね。

作画をしていて、多くの傾向を見ていく気つくことはありますか。

なるほどこうするのかと思うところはありますね。昔、ある原画さんが、パンチの動きの途中にたった1カットだけ、ひしやげたカットを挟んでいたんですよ。さっと入れてあるので目には残らないんですけど、そのぐにやっとしたカットがあることで、ただパンチするのではなく、難のようになりのあるパンチになるんですよね。

でも、近年は実写でプレー(編註: 映像のフレを意図的に再現したエフェクト)表現が多用されているので、アニメーションの現場でも最近は実写指向で、わざと絵を歪ませたり効果線を入れたりはしなくなったりはしていますね。そういうエフェクトが入ってない絵が上がってきた時には、あえて入れるというケースもありました(笑)。

デジタル化の影響は大きいですか。

光っているような特殊効果的な表現、『ヴァルヴレイヴ』だとマギウスのマークとかは、最近はCGとかデジタル化したことで簡単にできるようになっていますね。表現の幅はかなり広がりましたね。

あとは、室内のモブシーンとかは3Dの背景にかなり精巧な3Dのキャラクターをおいてアタリにしたこともありました。ただ、それはスケジュールが厳しかったことによる苦肉の策で、原画マンとしてはある意味屈辱的なんですね。トレースするだけになりますから。

『ヴァルヴレイヴ』に限らず、CGを使うことは増えてきました。教室の机とかは1個1個描いてられないですね。コックピットに座ったキャラクターとかも、最初は描いていたんですけど、CGスタッフに無理を言ってあたりをとつもらったりしました。こうした手法は、最近デザインが凝ったものも增多してきたので、助かっている面もあるんです。抜けた手間の分だけ、さらに緻密に描き込むことができ、ようになつたりもしますから。

どこまでもクオリティアップのために利用するのですね。■

# Animation Director Correction

総作画監督：鈴木竜也 修正原画集

ここでは『ヴァルヴレイヴ』の作画レベルをシリーズを通して支え  
続けたキャラクターデザイン・総作画監督 鈴木竜也氏が手掛け  
た修正原画をほんの一端だが掲載。生の線画から得られる力  
強さとあふれる情報量の多さを感じていただきたい。





流木野 サキ



エルエルフ



運坊小路 アキラ



山田 ライゾウ



犬塚 キューマ 櫻井 アイナ







アードライ



クーフィア

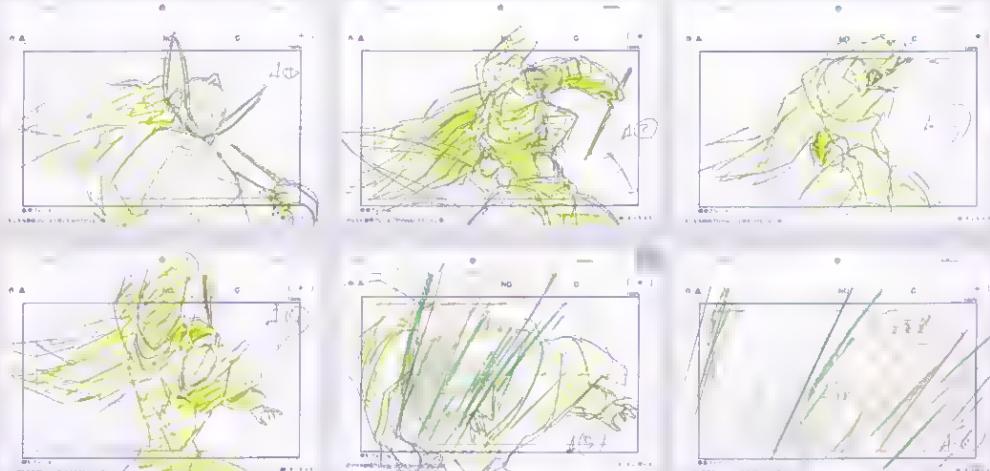


イクスайн



# Mechanical Animation Design メカニカルアニメーションデザイン・作画監督：鈴木卓也

キャラクターデザインの竜也氏の双子の弟である鈴木卓也氏。設定パートで触れているように、メカのアニメーション用アクションデザインを手がけた。本項ではCGでのメカ作画の話を中心に伺った。



CGなのに手描きの作画と見まごうばかりのメカアクションを披露している本作。それを実感しているのが、こうしたアクション用の原画であり、これらを見事CGに落とし込むことに成功したスタッフの苦労の跡物と言えるだろう。

## ■メカ描写のポイントは「溜め」

・まず、この業界に入った経緯をお願いします。

もともと絵は描いていたんですが、直接のきっかけは竜也(りゆうや)が専門学校に行くというので「俺も連れてってくれ」と言って一緒についていったんです。竜也と同じで新聞配達のアラバイトをして、奨学金で専門学校に通って昼間は寝ていまして、眠い日こそつてまとめて通学したのは最初の3ヵ月くらいというのまで一緒に。「ヌードデッサンがあるから行くぞ!」と思いつつも起きられなかったり(笑)。就職活動するときだけ行つて、水入栗見て先生に相談して、何とか今の仕事に就きました。

鈴木さんと言えばメカ作画のイメージが強いですが、それは最初から?

そんなことないです、キャラも描きますよ。『ヴァルグレイヴ』でもかなりキャラを描いています。でも、そういう評価をされたのかメカの仕事を増えていくて、気がついたら来るカットがほとんどメカになっていました。

メカ作画で特に意識していることは?

ロボットに関して言うのなら基本は人間を描くのと変わらないですよ。意識するのは、大抵は大きいので巨大感が

出るようなどうかと少々わざとらしくポージングを付けることくらいでどうか。勇者ロボとかが斜にそろそろなんですが、格好良くないといけないですからね。見得を切らせる。極端な話すれば「溜め」をうまく作ればそれらしくなるものです。

——そういうテクニックって、ご自身で編み出してきたんですか?

最初は人の絵を参考にしていました。それを自分なりに変えてみたり、という感じですね。

特に参考にした資料などはありますか?

メカを描くにしても、ジャッキーチェンのアクションとか、結局人間の動きを参考にしています。現実に巨大ロボットはいませんから(笑)。

## ■CGによるメカ描写の今

サンライズのロボットアニメのメカは動きに特徴があるように思うのですが、あれはコンテの段階からの指示なんでしょうか。それとも、アニメーターの個性なんでしょうか。



ダーラインズレイヴになる前の2号機はCGモデルが作られておらず、アクションは全て手描きであった。

人柄はアニメーター側ですね。コンテで描かれていることにプラスアルファを入れるアニメーターが多いんです。ただ『ヴァルヴレイヴ』に関しては、ほとんどの指示がコンテに書いてありました。最終的にCGに置き換わるという作り方なので、アニメーター独自の個性は手描きアニメに比べれば薄いかもしれません。

線が多くて描くのが大変なメカばかりですが、これを動かせたのはCGだからですか?

はい、CGを使うことを前提にしていたので、手描き作画のことは考えていないデザイナーです。1期のオープニングはスケジュールの都合上、一部手描きになったんですけど、CGに比べるとかなりの線を省略しています。それでも原画はまだしも、動画スタッフは大変そうでした。もし『ヴァルヴレイヴ』を全部作画でやるなら、線を減らした作画用のデザインを作っていたでしょうね。

『ヴァルヴレイヴ』の、まず手描き原画で動きを起こして、それをCGで描くっていう手法は珍しいのではないでしょうか?

少なくとも自分は初めてですね。CG奥さが減って作画っぽくなるので良いのではないかと思います。監督のこだわりで影を動かさなかったのも3D特有のねるねるした感じが

なくなってしまった(編注:一度シーンに合わせて順光逆光で処理したあとは、カットが変わるまで影を動かさないという決まり事があった)。

確かに観ていても、手描きとCGの境界線を感じることがほとんどありませんでした。CGを手描き的に見せるために、特に意識したことなどはありますか?

いえ、いつもやっているように絵コンテから原画を起こしていただけなんですが、CGであることを意識しなかったことが、かえって良かったのかもしれません。

見せ方の面で、CGに限界を感じたりすることはありましたか?

CG全般で言えば、動いているときはそんなでもないので、止めてバーンとポーズを決めるようなところでは、CGはまだ弱い。『ヴァルヴレイヴ』では決めのカットで力強い見せ方ができるように、しならせたり大きさを変えたりできるCGモデルを得意していて、カットによってバーンの大きさや形を変えたりもしています。

——CGをやうと、ダメージ用のモデルを用意するのが大変なのでメカを壊す描写ができないとも聞きますが、『ヴァルヴレイヴ』では結構、壊れますね。



第1話で印象的なパッフェの発進シーン。周囲のメカニックマンなど、発進デッキの様子が細やかに描かれている。発進時のバーニアのエフェクトも美しい。

もう、CGだから壊せないとか、作画だから汚いという段階ではなくなっていると感じます。……壊れるといえば最終回のダーインスレイヴが壊れるシーンはモデリングが間に合わないかも、ということで全部作画になりそうだったんですよ。ダーインスレイヴは透けたり光ったりするうえ、紋章とかマーキングが入っている部分もあったので、これを作画でやるのかと冷や冷やしていました(笑)。結局、CG班が頑張ってダメージモデルを間に合わせてくれて、作画は頭だけで済みました。

そういう、CGを手書きで補っているようなシーンはほかにも結構あるんでしょうか。

あります。シーンによっては、通常のモデルとデータが軽めなモデルを使い分けているんですが、軽めなモデルがアップになるような場面では、CGをアタリに手書きを加えることでディテールを補ったりしています。

——作画スタッフとして、デジタル化の恩恵は大きいと感じていますか？ それとも作業が大変になりました？

原画としての立場で言うと、やはり楽になった部分と、そうではない部分があります。動画スタッフは、エフェクトとかかくバラバラになっているのを合成して中割りを描かないといけないから、大変そうですね。

——CGのスタッフに注文を出したりは？

カットによっては、渡すときに絶対に守って欲しいことを指定したりはしてましたが、基本的に渡した後はCGスタッフの力量に任せています。

——メカを格好良く見せるということにもスキルが必要ると

思うのですが、そういう部分についての指示は？

最初にCGスタッフから、良い見せ方が分からぬといいう話がきたので、指定に合わせて作ってもらった映像を見て、違うなと思ったらプリントアウトして修正指定を入れるというようなことはしました。ただ後半はCG班が慣れてきて、ほとんどのシーンで、アクションを指定する原画無しで絵コンテから直接CGを出力できるようになっていました。おかげでメカパートの負担が大分減って、キャラに専念できるようになりました(笑)。

#### ■意外と難しい日常のさりげない仕草

キャラもかなり描いたんですか？

実は『ヴァルゲレイヴ』では結構キャラを描いていたんですけど、肩書きとは違つて(笑)。メカの方は必殺技などを中心に作画や構図的な指示をだしていました。

——メカが多く登場するので、当然メカ作画の需要が多いのかと思ったのですが。

今回のようなメカパートにCGを使うやり方だと、メカを描かなくてすむので作画スタッフの負担は大きくなりません。動きやタイミング、構図などを簡単(ラフ)に描いてCGスタッフに渡してあげるだけですから、CG班がこなれてきた後半はそれすら必要なくなっていました。ただCGで、メカの作画が軽減されたといっても実は『ヴァルゲレイヴ』で最も大変だったのはむしろ、キャラクターが多かったこと。これは学園物なので仕方がないんですけど、本当に大変でした。



こちらのアキラがダンボールハウスから飛び出すシーンは非常に丁寧なアクションシーンの一例。アキラのアクションが細かく指定されているだけでなく、飛び出す本のうちどの本が最終的にどこまで飛んでいくのかまで指示され、中割りを行う動画担当用に参考用のアタリまで用意されている。

—「パイロットスーツ」のデザインも細かくて手間がかかるかそうでしたね。

描くのが大変という理由でデザインを遠慮したりはしていないですかね。遠慮と配慮は違いますから。実際のところかなり人変だったのは確かに、2期ではCGでパイロットスーツを作ってもらって、それでアタリを取つたりしていました。もちろんそのままでは使えないのに、線を整理したり部分的に大きさを変えたりと、色々調整はしていますけどね。

『ヴァルヴレイヴ』のキャラを描くのは大変でしたか？

大変でした。ショーコが特に大変。そして慣れてきた頃に放送が終わってしまう(笑)。最近のアニメはスパンが短いしスケジュールにも余裕がないので、登場人物などを描き慣れる時間がないのが厳しいところです。

—絵コンテから作画する際に、色々悩んだりするものなのでしょうか？

絵コンテって設計図みたいなもので、最低限やるべきことが書いてあって。作画はそこからスケジュールなんかも考慮しつつ、自分なりにできる限りのものを盛り込んでいくという感じでしょうか。悩むというのとは少し違うかもしれません、コンテにはさらっと描いてあるカットが、実際に描いてみると大変ということはあります。描いてみないと分からないことは多いですね。

——絵コンテの指示は、厳密なもの、ゆるいもの、どちらがやりやすいですか？

適度に指定してあるのがいいです。戦闘シーンとかで何も決められていないかったりすると、もう少し頑張ってくれと思うたりします。

細かな仕草とか、ディテールはどうやって決めていくのでしょうか？

わりと気分……ですね。もちろんカットあたりの単価によつても変わりますけど(笑)。

実は、一番大変なのは日常シーンんですよ。メカなんかは誇張して見得と溜めを揃んで描けば良いのでどちらかといえば簡単なんですが、いつも誰もが何気なくやっている動きって、いざ描こうとすると難しい。普段どういう風にしていたっけと、自分でやってみたりすることもあります。

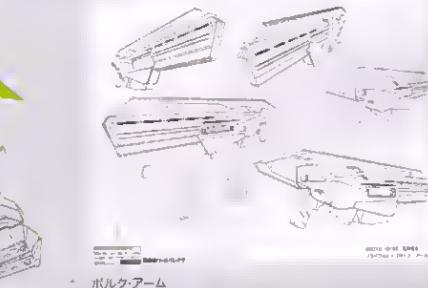
—『ヴァルヴレイヴ』でキャラを描く際の式をつけたことは？

子供がおわんぱくならないように、ということです。あと、女の子も、「がってくる原画を見てると、描き手の好みで胸が大きくなっていたりしたので、こんな大きなくて直したりしました(笑)。■

ニトロプラスの石渡マコト氏によってデザインされたヴァルヴレイヴ。CGで描画されることを前提にしたデザインであるため、非常に細かなディテールで構成されており、手で描くとなるとかなりの手間がかかる。しかし、実際にはアップになるシーンや内部構造が垣間見えるシーンなど、アニメーターの手による作画作業も行われている。さらに、アップになった時に各所にマーキングも描かれているなど、デジタルならではの表現もある。昨今のCGを用いたメカ描写とは異なり、光や影の表現を手描きアニメ風に表現するため、光源の回り込みに対する影が移動しない処理がされている。さらに、通常のCGでは難しいアニメーション的な迫力あるバース表現を実現するためにバース形状の変更やサイズ調整まで行っている。そのおかげでCGを用いたメカ描写としては出色の仕上がりとなっていることは間違いない。



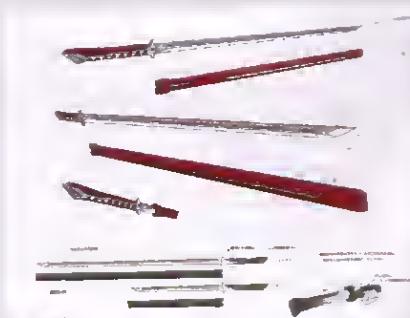
ヴァルヴレイヴ「火人」



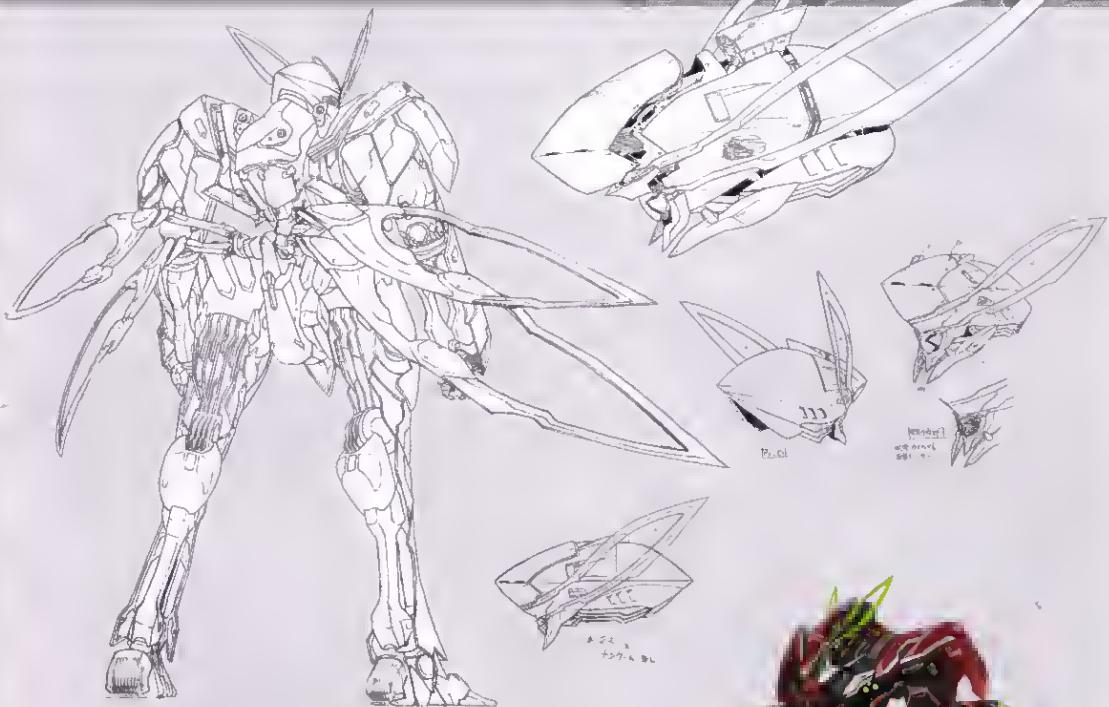
ボルケ・アーム



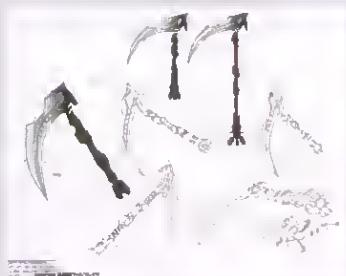
フォルド・シックル



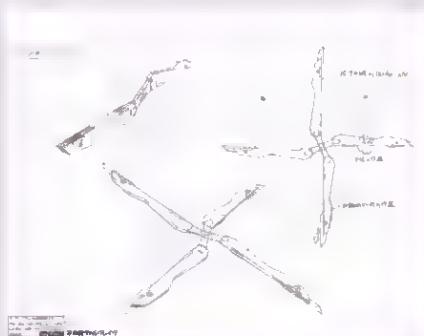
ジー・エッジ



ヴァルグレイヴ「火人」



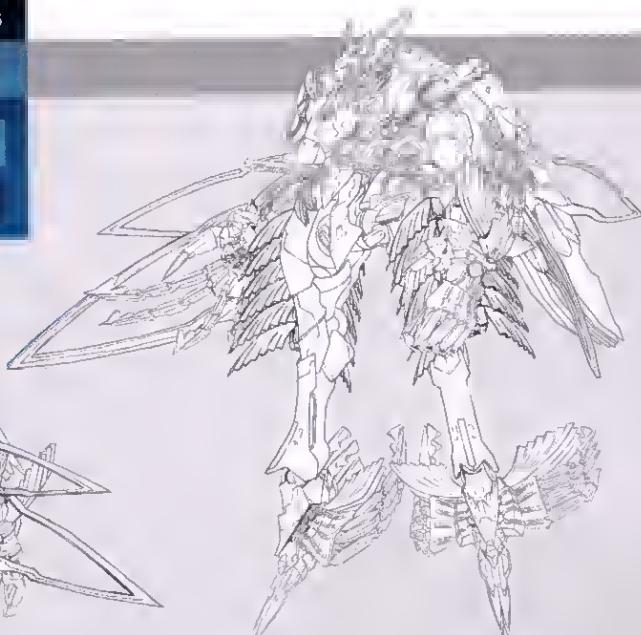
プレーテッド・バイケン



メテオール・プレート

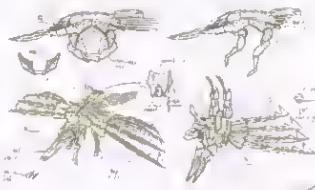


ストライク・プレイス



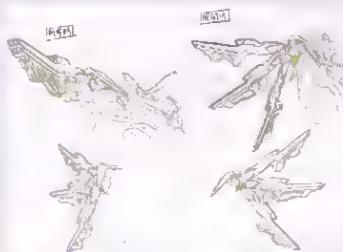
「ヴァルヴレイヴ」フル・インパクト

直接作画には関係ないが、ヴァルヴレイヴでは現実の半歩でも最も重要なとされる熱問題について向き合った設定となっている。フル・インパクト状態ではアーダ・グリップやインパクトブースターを投棄することにより、この熾熱問題に一定の解答を示した考証がなされている。



2013.05.10 上段、下段のインパクト・クライン機関を参考にし、独自的に

インパクトブースター



バズバスター



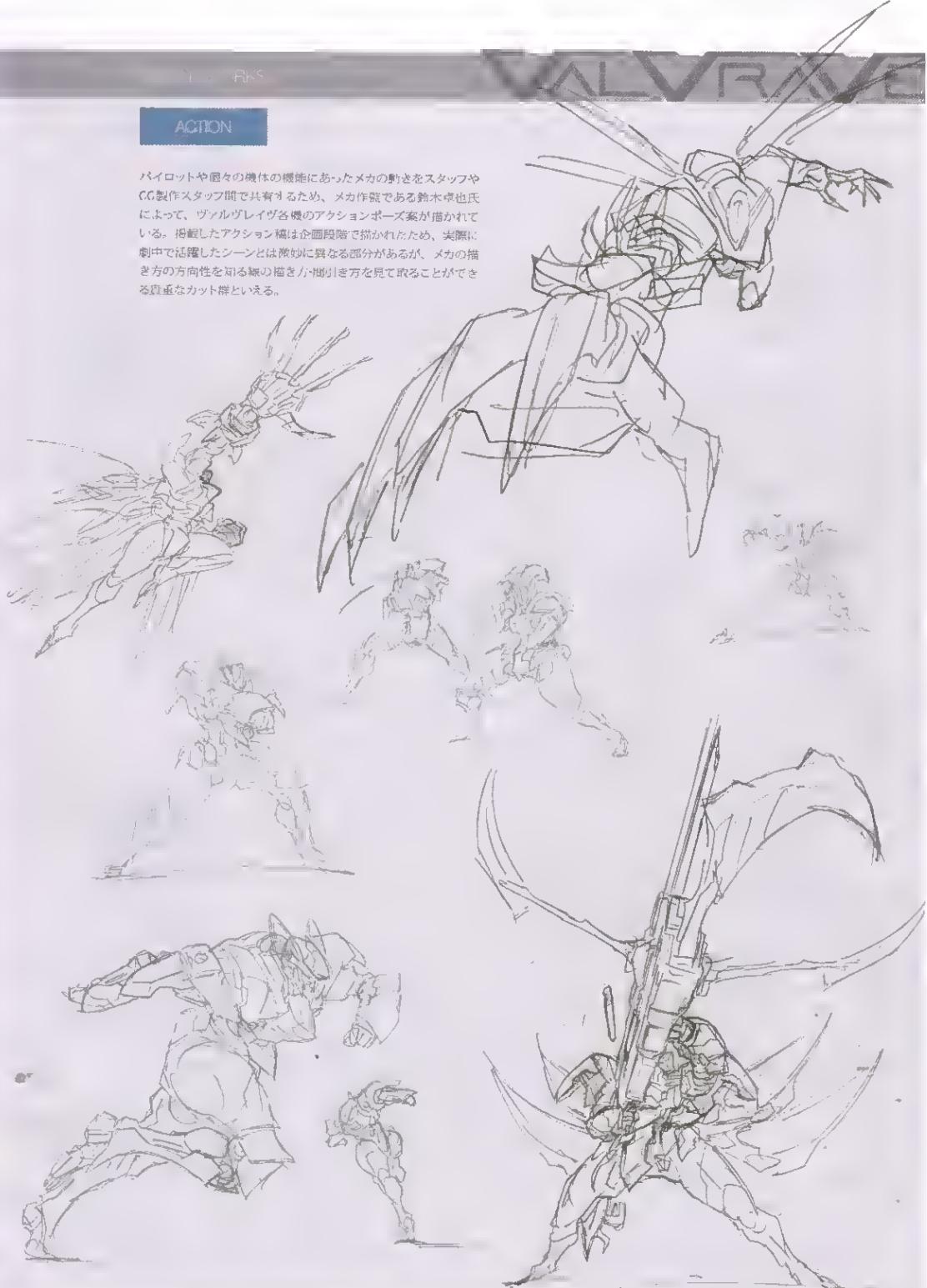
アーダ・グリップ



グルトガ

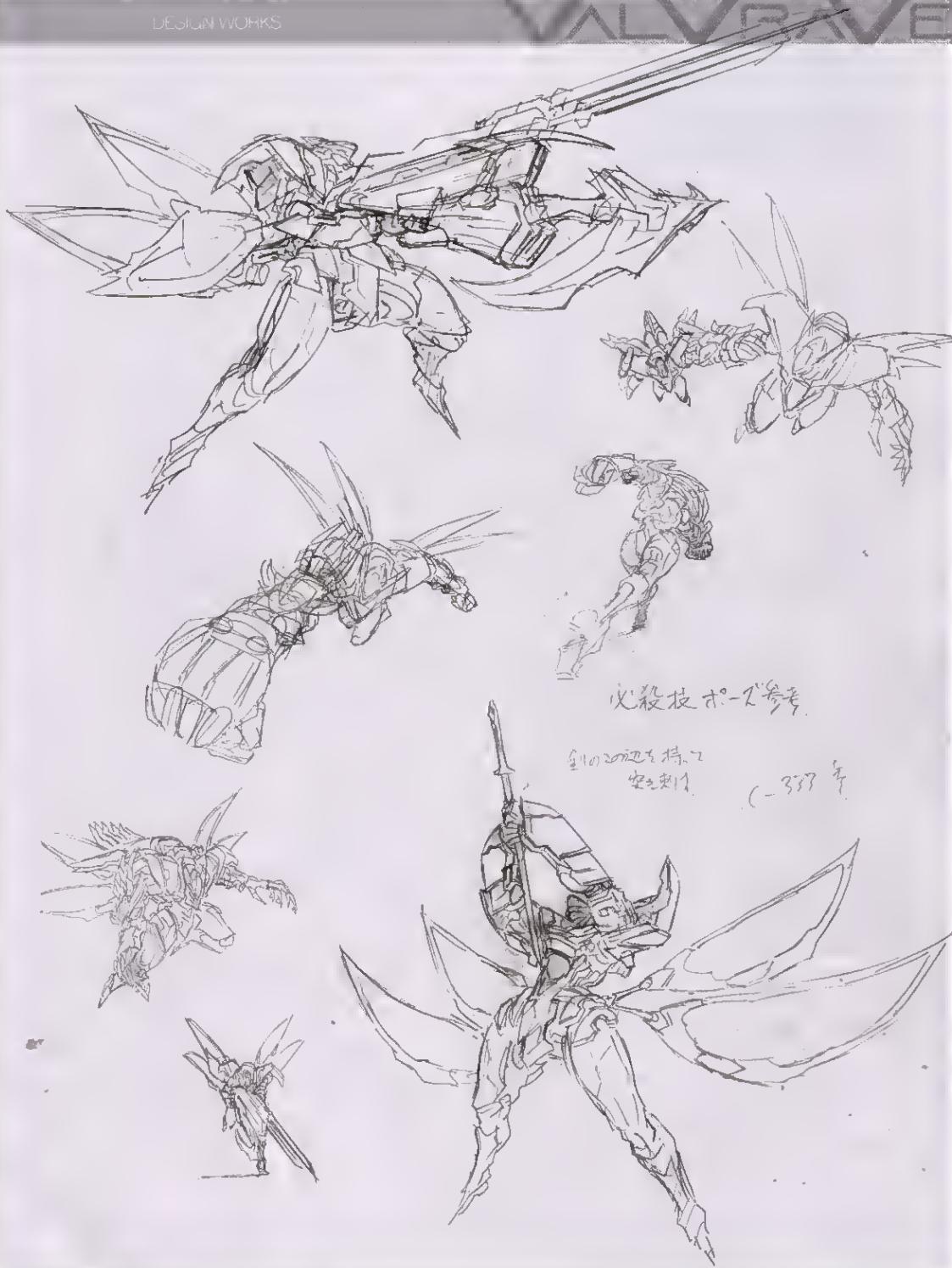
## ACTION

パイロットや個々の機体の機能にあったメカの動きをスタッフやCG製作スタッフ間で共有するため、メカ作監である鈴木卓也氏によって、ヴァルヴレイヴ各機のアクションポーズ案が描かれている。掲載したアクション稿は企画段階で描かれたため、実際に劇中で活躍したシーンとは微妙に異なる部分があるが、メカの描き方の方向性を知る線の描き方・脚引き方を見て取ることができると重なカット群といえる。





卓也氏がアクション稿を手がけた当時、松尾監督に機体は地を踏みしめるイメージでお願いして、各アクションは地上をイメージしているものが多い。ただ、ご存じの通り本編では宇宙や飛んでいるシーンが多くなったものの、これらのアクション参加者はほぼ全てが本編の出来事の中で活かされている。



必殺技ポーズ参考

全10回迄を掲げ  
空襲1

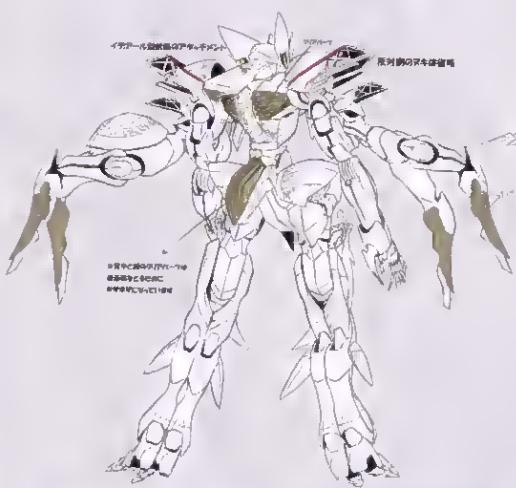
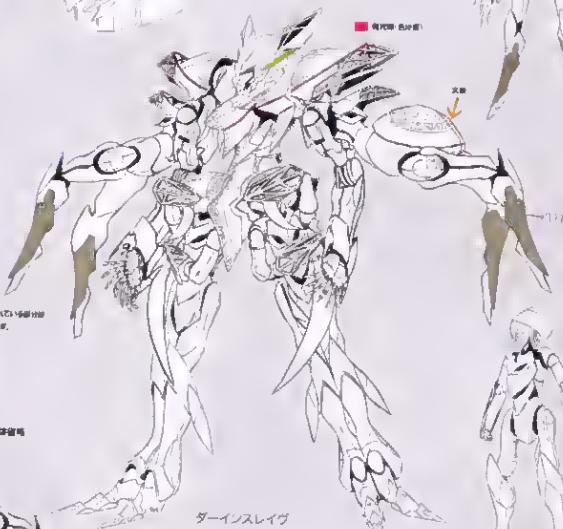
(-333年)



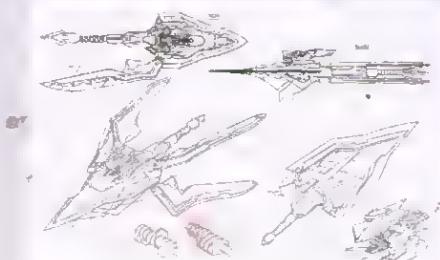
DAINSRAVE

ダーインスレイヴ

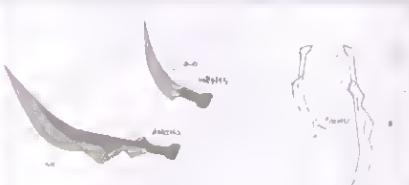
ダーインスレイヴという名称は、実は「ヴァルゲイザ」の初期企画段階の名称でもある。つまり主役側の名称だったのだ。これと合わせて面白いのが、ドルシアの制服やキルシュバオムなどの機体も含め敵役のほうがイメージカラーが白であるということ。火人をはじめとする新ヒオールのヴァルゲイザは搭乗者と契約を果たし起動状態になると白から黒になる。こうしたビジュアル面での悪役的なポジションは、平和な世界を駆くアンチヒーロー的な意味合いであることは容易に想像できる。石森氏にも悪役然としたデザイン発注がなされたとのこ



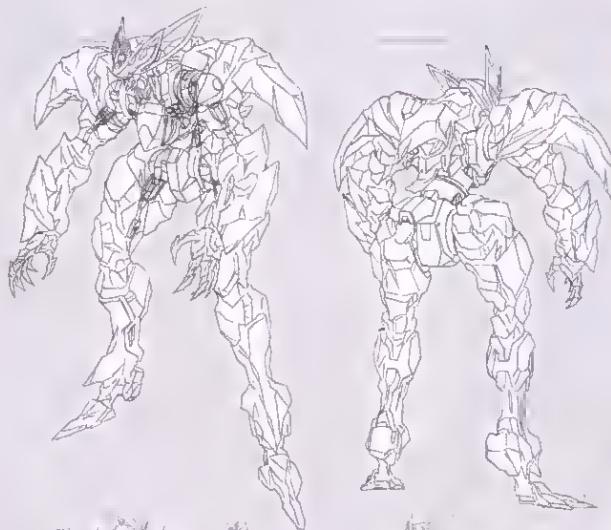
ダーラスレイヴ



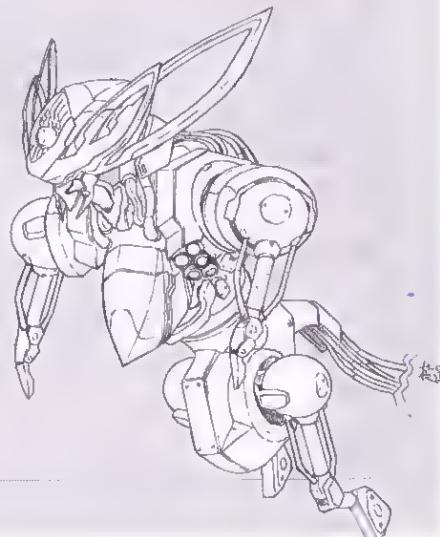
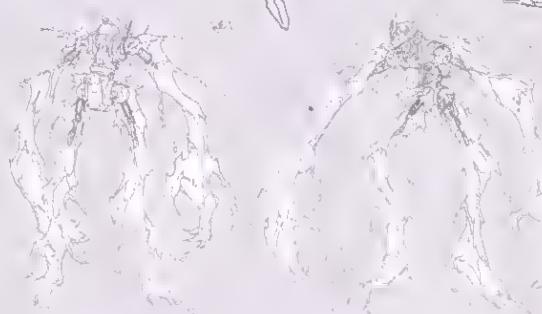
第2章



中古車販売ガイド



モジュール77で発見されたヴァルヴレイヴの2号機。  
移動実験中に機体が暴走事故を起こし破損。そのため  
四肢が欠損した状態で封印されていたが、ドルシア軍  
の進行時に拘束され、後に「aignsレイヴ」へと改  
造される。

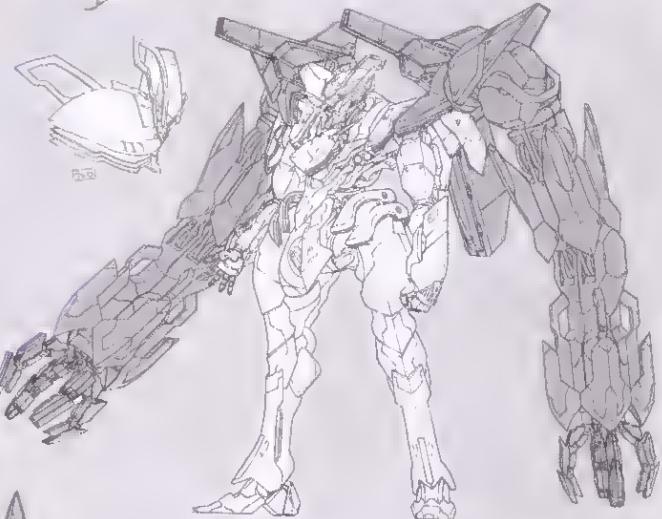
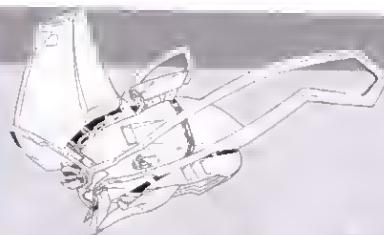


RM-031

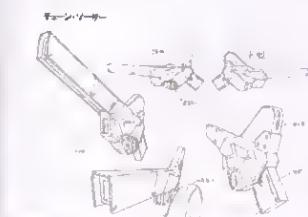
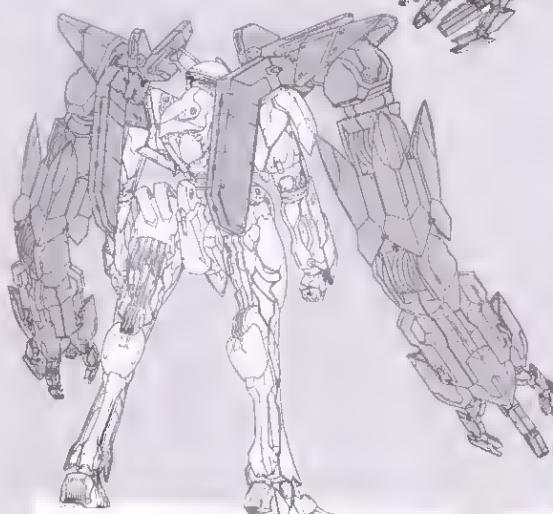
## VALVRAVE THREE

火神鳴

巨人アームを装備する3号機・火神鳴。鈴木卓也氏によるアクション画稿でもギミックの魂となる腕部のアクション素を中心に、機体のアクションが推測されている。8本の腕を使った格闘戦や大型のパワーアームとしての運用などのスケッチも描かれた。石虎氏によるアーム分割のデザインには3Dツールが使用され、関節のギミックなどに細部が無いデザインとなっているのには驚いた。



ヴァルヴレイヴIII「火神鳴」



チャージソーカー

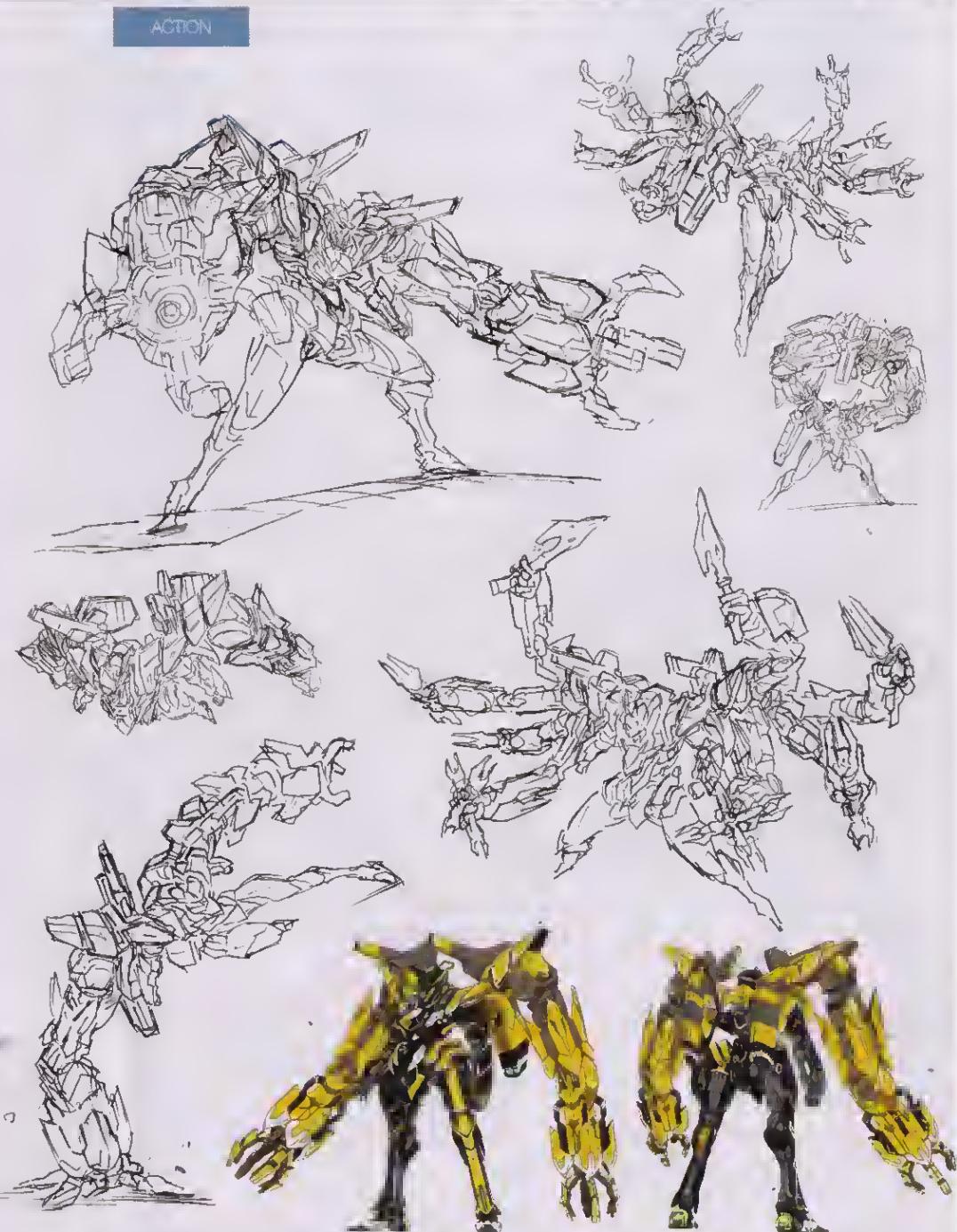


ダイアームズ



アームストロンガーカノン

ACTION

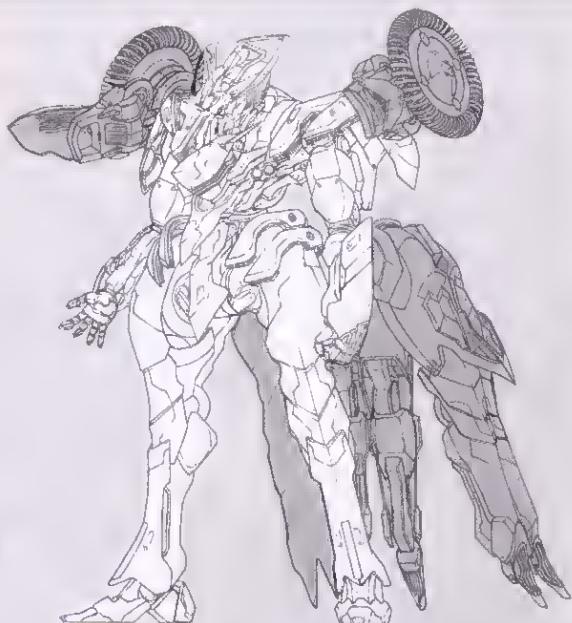


RM-047

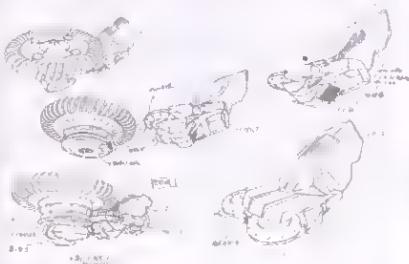
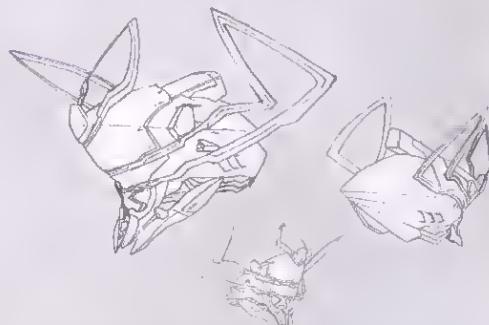
## VALVRAVE FOUR

火ノ輪

多脚が特徴的な4号機はアクション設定を起こす際には「描くのも、多脚を使ったアクションを考えるのも大変だった」という、その多脚を使用したトリッキーな動きとは裏腹に、ナックルを直接叩き込むという肉弾スタイルを持ち合わせる。なお、劇中サキのつけた愛称「カーミラ」は、アイルランドの作家シリグン・レ・ファンユの小説に登場する有名な女吸血鬼のこと。



ヴァルヴレイヴIV「火ノ輪」

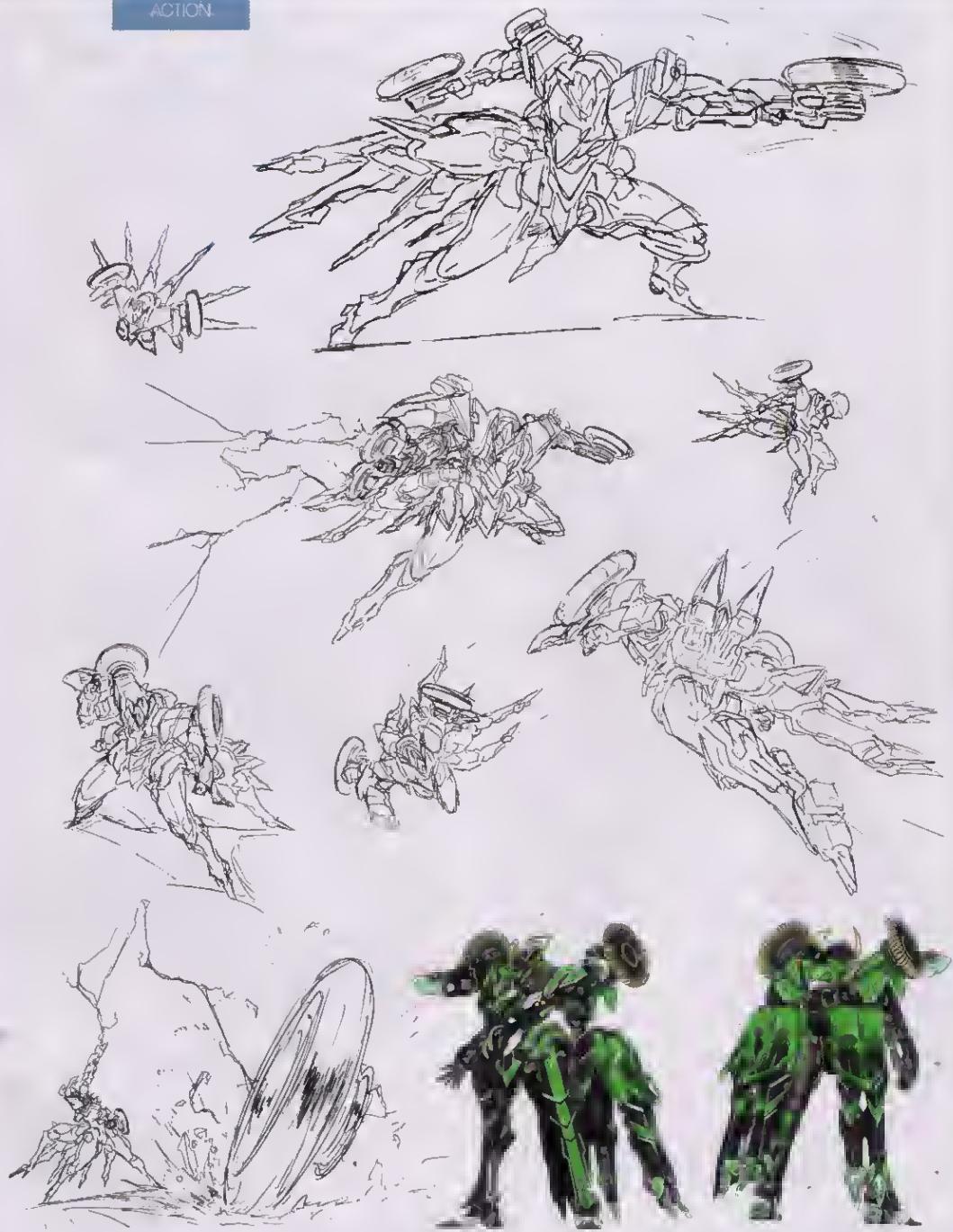


スピンドルナックル



可動部詳細

ACTION



RM-056

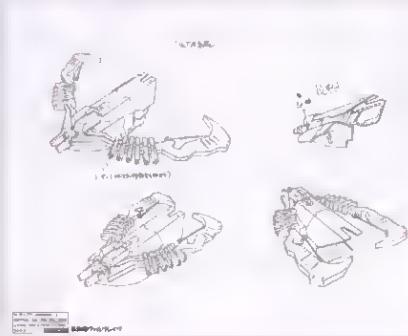
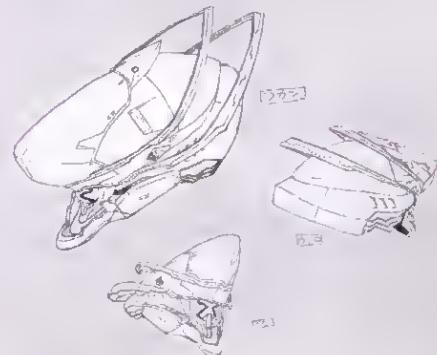
VALVRAVE FIVE

火打羽

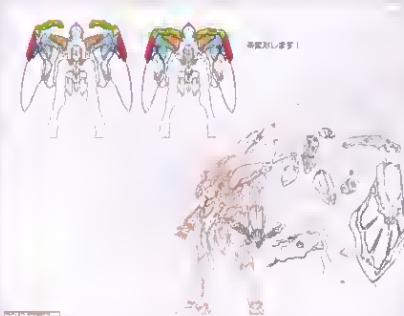
火打羽の名前にもあるように、刃根のような2枚のシールドが特徴的な防護に長けたヴァルヴレイヴ5号機。その防御力は強大で、犬塚の死後もサンダーやアキラを守り続けた。お金儲けが大好きな犬塚が取ってきたピースト・ハイの派手なスponサー・ロゴはCGを用いている本作ならでは。



ヴァルヴレイヴV「火打羽」



ボルト・ファランクス



インフレグナブル・シェル

## ACTION



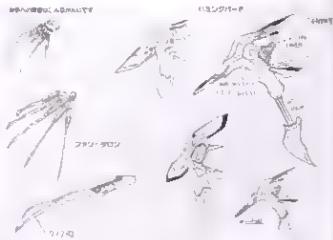
杖を持った魔術師のようなシルエットが印象的な6号機。各機体を順番に作成していた鈴木卓也氏も最終機になる6号機を描く際には大分ボーズのネタが尽きて悩んだとのことだが、実際に本編で参考用として描かれたアクションカットと同様のポーズが使われている。「ありがたいことです」とは卓也氏の共演者・アニメーターが予想した「活きた場」を感じることができるザックリとした線で描かれたアクション稿は、もちろん清書され劇中に使用する原画の作画とは異なるが、その流れるライン取りと描き味の良さは見るものに想像力を与える。



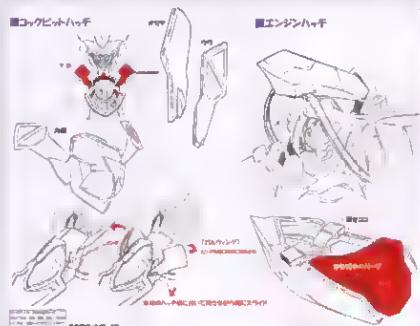
森羅万象



ヴァルヴレイヴVI「火遊」



ハミングバード &amp; ファン・タロン



6号機コクピットハッチ 参考

## ACTION



## Art Director, Character Design Assistant 作画監督・キャラクターデザイン補佐：小野早香

作監の他、鈴木竜也氏のフォロー役としてキャラクターデザイン補佐も兼任していた小野さん。

1カットだけ登場するようなサブキャラのデザインなども行っていたという氏に、現場作業の様子を伺った。



失われていくハルトの想い出のシーンに登場する小学生の頃の運動会や選足などのショーコのカットは小野氏が設定を起こさずに直接描いているという。

## ■感情表現や表情にこだわった作画作業

小野さんはどのような経緯でアニメーターになられたのですか？

絵を描くのが好きだったというのがもともとあって。大学を卒業するときに何もわからないまま、近所にあったアニメーション製作会社の門口を叩いたんです。意外にそんなり受け入れてもらえて、そこで動画から始めました。はじめはアニメ制作のイロハも知りませんでしたから、入って、一から全部教わったんです。でも、中には1カ月で辞めちゃう人もいて大変なところだなあと思ってました。

—当時、アニメの世界はどのような状況でしたか？

当時の色彩はもうすべてデジタル処理でした。いわゆる透明なセルは経験していないんです。

そんな中で動画を1年くらいやりました。それから第二原画(編註：スタジオにより若干定義は異なるが、主に仕上げの粗い第一原画を清書する作業)にいきました。

—一番最初に担当された作品は何でしたか？

『ケロロ軍曹』です。最初の3話くらいまで動画をやって、その後は原画で参加しています。『ケロロ』は長いシリーズだったので動画の後に、第二原画、原画とひと通り経験しました。

絵を描くときに気をつけているのはどんなところですか？

生物学的に女性は脳の作りが空間把握に不向きだというのが定説なので(笑)、そこをなるべく意識しながら、いかに立体的に描くかを考えています。現実の世界を参考にして、実際のものを見て描くことが多いですね。

人によるのでしょうけど、私はアクションシーンが苦手なので、なるべく感情表現とか表情変化といった細かな動きを気にするようになっています。感情に合っていないような動きはしないようにというのも、意識していますね。なので顔を描いているときは、描いている絵と同じ表情になってる。原画を描きながら絵ってみたり、笑ってる顔になつたてみたり。無意識に反応しちゃうんでしょうね。たぶん。

## ■キャラクターデザイン補佐というお仕事

キャラクターデザイン補佐とクレシットされていますね。

『ヴァルヴレイヴ』では原画作業の合間合間にゲストキャラクターのデザインをやってました。結果的にそんなに数は多くなかったんですけど。竜也さんが速いので、ほとんどやっていたみたいです。

原画も、直接描いてしまう方が早い場合には作監が描くことが多かったです。そのシーンのためだけに新しい設定のデザインを起こして描いてもらうのが非効率だと判断されたときです。子供の頃のショーコとか、運動会とか、



サブキャラクターも多くの場合は鈴木竜也氏がデザインしているが、生徒たちや細かなプロップなどのデザインを小野氏は手がけている。

設定がないものをその場でデザインしながら描いてしまう「発描き」というのは実は結構あるんです。

—『ヴァルヴレイヴ』の作業は大変でしたか。

大変でした(笑)。スケジュールの割にはカロリーが高くて、描き込みの細かいキャラクターが多かったですからね。竜也さんの描く髪は線が多くて、それになるべく寄せるよう気をつけました。毛先の感じがちょっと特徴的なんですね。自分の内で竜也さんの特徴を探して、こうすれば似るんじゃないかなって、中でもショーコは難しかったですね。ハルトもちょっと髪型がはねていて、ボリューム感を出すのが難しかったですね、振り向くときとか。不自然にならないように向せないということは、(立体として)整合性が取れてないということですからね。

『ヴァルヴレイヴ』ではCGも使っていますよね。

私はCGと絡む作画はあまり経験がなかったんですけど、実はCCもまだ万能ではないことがわかりました。結局、CGを使うのも人なんですよね。

『ヴァルヴレイヴ』では、部屋をいったんCGで出力してもらって、それをガイドに描いていたりしました。けれど、人間の目と全然違うので、CGでレンズの歪みが加えられればよかったですけど、結局、寸法はあっていてもちょっと

イメージと違うんです。それで、わざわざメカのパーツを外して手前に置いてもらったりという調整はよくしてもらいました。別のアングルから見ると、胴体から手前に伸びた手が、ぱらぱらになってたりしてました(笑)。そんな力技の部分は意外とアナログで、そういう工夫を凝らしてあの手描きに近い動きや味が再現されていたのだと思います。

ヴァルヴレイヴのあおりとともに3点バースが効いてるようで効いていないように見えたりするので、あおりカットでかっこ良く見える用のモデルを作ってもらったりしましたね。

担当されたゲストキャラに原案はあるのですか。

メインキャラと違って、ほとんど無かったですね。

私のやった作業ではスマホのアイコンとかもあります。キャラクターモードを考慮して、サキなら自撮りの写真で、自意識過剰な感じにしています(笑)。サンダーは簡単で、ただの雷マーク。アイコンは映像画面になると非常に小さくなるので、わかりやすいほうがいいのかなと。それでハルトが一番特徴がなくて。本当は陸上部だという話だったので、じゃあグラウンドとかを自分で撮ったようなものにしようかなと…でも、グラウンドの設定ってほとんどないんですよね(笑)。



デザイン補佐としては、みんなが描けるような状況を作ってあげるという感じですか。

『ヴァルペレイヴ』ではそれが多かったです。とにかくなんでも設定を起こしてくれ、といわれました。一番不思議だったのが「たすきを作ってくれ」みたいな細かいものまで設定にしてくれって言われたときでしたね。普通なら担当の原画マンにまかせちゃうところです。

多分、第一原画と第二原画を違う人が担当する、つまりひとつのカットを違う人がクリーンアップすることが多かったので、それがないと整合がとれないということだったんでしょう。最初からそういう方針でしたね。

そうした判断は誰がやるのでしょうか？

監督と各担当話数を持った制作進行ですね。一般論で言うと、誰に何を振るかは制作の人が原画担当を集めてきて、その人たちにどこをやりたいか聞くんです。最初から決めてくる進行さんもいますし、「この範囲だったらどれがいいですか」と聞いてくる人もいます。あと、原画マンのスケジュールで何カットまでしか描けないというようなときは、カット数が少ないシーンを回すということも

やっています。

### ■現場のスタッフが支えるアニメのクオリティ

他のアニメーターの方でこの人のここはすごいというのはありますか。

やっぱり巣山さんと卓也さんは段違いです。特にアクションカットとかはやっぱりすごかったです。

— 絵コンテのレイアウトについてはどうなのでしょうか？

意図から離れすぎるとリテイクになっちゃいます。その意図の範囲内でできることだったら、はみ出することもありますね。でも全体のバランスがあるので1カット1カットにスペシャルな絵ばかりを詰め込んでもすんなり觀ることができない。シーンのなかでアップダウンというか強弱があったほうがいいというのはよく聞きますし、定石ですね。

絵コンテから原画にする作業は大変そうなイメージなのでありますが。



小野氏がキャラクターデザインを務めた『電脳ホビーマガジン』連載の外伝小説『革命機ヴァルヴレイヴ アンダーテイカー』のメインキャラ、萬本ジンと於保多ナオも本編20話に登場。生き返ったサギを見て驚く生徒たちの中にいる。

最初に絵コンテを見てイメージが膨らむときとそうでない場合は確かにあります。どうしても想像できないカットも時々あったりしますから。

原画マンによっては過剰に芝居をしてきちゃうオーバーアクション気味の人もいます。入って話してるときにそんな宝塚みたいに動かないよ、とか(笑)。ずっとシリアルなシーンで、それはないよなっていうのがたまにあります。それは修正入れちゃいますね。ちょっと違うんじゃないかなって(笑)。

——小野さんは描き込んでしまうほうですか？

皺とか影の少ない『ケロロ』に慣れていたので、影の量を意識的に増やそうとはしていました。自分で描き込んでるつもりなんですけど、周りからはあっさり味だってよくいわれます。

絵の幅があることは大事だと思うのですが、その辺についていけないかがでしょう？

なんでも描けるように意識はしています。らくがきはよくして

ました。今もします。意外に役に立ちます。メカを動かしたりするのは得意じゃないんですけど、描けなきゃいけないと思います、やっぱり。『コードギアス』のときはちょこちょこメカも描いてました。作業を振られちゃったからなんんですけど(笑)。

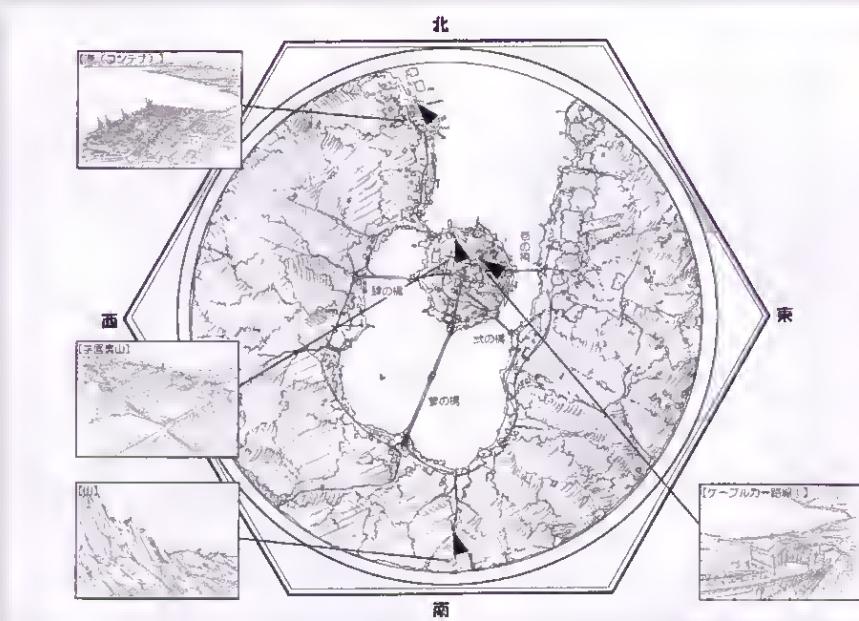
壱也さんの仕事ぶりはいかがでしたか？

ほんとにもう静かに淡々と作業されるイメージです。一晩で30カットくらい処理されるんですから、常人じゃない(笑)。黙々とやる職人タイプ。隣にいる卓也さんと一緒に小声で「ちょっとこれやっぱいい」というのが、よく聞こえてきました(笑)。たぶん、おふたりの間で何か通じているものがあるんだと思います。色々相談もされていたようです。

壱也さんは特にハードだったと思います。あれだけ総作監を入れられるのって、もう全然物量が違います。『ヴァルヴレイヴ』を完成した画面で見ると「ああ、壱也さん、がんばってるなあ。ここも入ってるなあ」とよく思いました。毎日見ているので修正が入ってるカットはすぐわかりますね。■

## Background Art of Valvrave the Liberator

美術監督：甲斐政俊



■モジュール77(学園モジュール)【内燃配置図】

## ■背景の設定時のお話

この作品を作るとき、具体的にどういう手順で作業なさったんですか？

まず、世界観をイメージする叩き台になるものを作りました。そのために、とりあえず東京タワーへロケハンに行きました。舞台になるモジュールは、設定では山手線の内側程度の広さということだったので、東京タワーの展望台から見える範囲とか、その空気感なんかが参考になると考えたんです。

「遠くは震んで見えないから(描くときも)逃げられるだろう」と想定していたのに、実際に往つてみたら「やばい、見える! (汗)」というわけで、細かく設定しなきゃいけなくなったり……実体験で物を見るというのは大事だと実感しましたね。

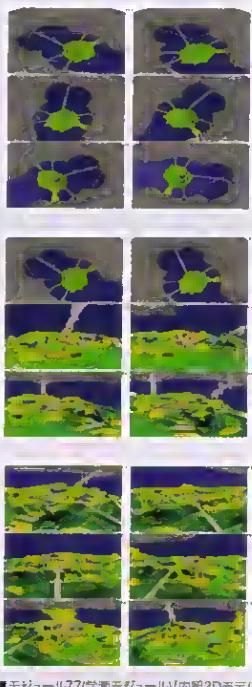
モジュールの構成みたいなものも美術設定が決めることになるんですか？

はい。各モジュールやダイソーンスフィア自体の大きさを想定してみて、環境はどうかとか細かく決めていきます。生

存環境としては機械だけでなく、樹木も使って酸素を供給しているだろうと考えたりしました。自然の摂理を丸ごと取り込むとするならば、緑も水も当然必要になってくる。人・物のかっこよさや見た目だけじゃなくて、そういう細かい部分への考案も必要になります。人が生活するところだから、目に見える部分は今の状況とあまり変わらないだろうと考えて、分かっている環境そのものを描くことにしました。

——シオラマというか、箱庭を創造するのかと思っていましたけど、どちらかというと巨大なオープンセットの設計デザインみたいな感じですね。街作りは楽しいですか？

自分でどんどん作っていけることが楽しいところですね。監督から「ここはこうなるとおもしろいよね」といわれるど、「じゃあ、ここはこういう空気孔にしよう」とか、意見を聞きながら手を加えるんですが、基は自分の設計ですから(笑)。街の設計どころか「崖はどれくらいの高さにしておくと良いのか、その場合どのように見えるのか」という具合に地形までどんどん作っていって、監督に提案しました。



■モジュール7? (学園モジュール)【内観3Dモデル】



■ケーブルカー駅・路線



■高速道路

一街並みも均一ではなく、ひとつひとつデザインが違いますよね。

監督の意向で街をそのまま作りたいということでしたからね。同じビルは建っていないですね、当然。なので、ビルも1棟ずつ考えました。道路は首都高速のイメージで作っているので、そのまま再現してみました。

—ピット(ヴァルヴレイヴの格納庫)などは非常にカラフルで、おや?と思ったのですが。

昔だったら全部グレーとか金属感だけを出せばよかったですけど、今の工場設備は色彩心理や人間工学的なアプローチもあって、事故が起きないようにエリアや設備ごとに全部色が違うんですね」たとえば手すりは黄色になっていたり、危険ゾーンは必ずオレンジや赤で塗ってあるといった具合です。安全面に配慮している工場の雰囲気が出せたらいいと想いました。ありきたりな施設でも「なんでこうなっているのか」という理由があつて、それが時代を経てどんどん洗練されていくってるんですよね。

アニメの場合、画面に見たところがすべてで、その周りを同時に見ることができないからその中でやれることをやりきるのが大切ですよね。

見える範囲内で生活感とか、慣習を醸し出すなければならないわけです。そこを絵で端的に説明してあげれば、見る側は世界観をイメージしやすくなりますよね。要素をひとつずつ積み重ねるようやっていけば、未知の世界じゃなくなっていて、より身近に感じられるようになるわけです。

—使われている画面を見て「ここはうまくいった」というのは、設定する側としてありますか。

ダイソンスフィアとか、モジュールですね。最初、この絵の大きさくらいで使うだけだったのが、いつの間にかどんどん大きく使われるようになって(笑)。はじめはなるべく簡単に描くことで済むようにという話だったんですが、どんどん複雑度が上がっていくことになりました。オープニングもいきなりダイソンスフィアから始まるので、毎回「あれ、簡単だったんだけどなあ」と(笑)。でも、カッコいいほうが良いっていわれるど、どうしてもね。



■ピット



■格納庫



■ピット

### ■背景を描くというお話

背景美術は背景担当が設定を見て描いているのですか。

自然物と街並みはこちらで全部やっています。メカなどの機械的なものは、CGなどで下絵を別の担当に描いてもらつて、こちらで色を塗っています。

—背景は描くのも大変だと思うのですが、どういったことに気をつけていますか？

人間の目というフィルターを通してしたような世界をいかに描きあげるかというのがあります。というのも、細かく描きすぎると背景の情報量が多くなりすぎてキャラクターを潰してしまうんです。それに後ろに日が行ってしまって、キャラクターの芝居に目が行かなくなる。

ですから、当然線を減らすべきところは減らしておかないと全体のバランスが取れなくなるし、距離感もなくなってくるんですよ。普通、1キロ先の看板の文字は読めないと思うんですけど、とびきり目のいい人じゃない限り。実際に人間の目で見た場合は読めないんだから、そこまで細かく描く必要はないと考えるわけです。

最近はデジタルで描いているので、やろうと思えば限なく細かく描くことが可能ですが。けれど、昔は紙に描いていて筆に入る密度もだいたい決まつてるので、遠くは簡単にちょっと塗つておいて、手前は描き込むということが自然にできていたと思うんです。風景画とか絵画の背景を描く方法論と同じですよね。これを、限界なく細密化できるデジタルでちょうどいい塩梅に落とし込むわけです。

——バースをとるために3DCGを利用することはあったりするんですか。

3DCGで組んでいるところはそれも可能なんですが、細かく塗るようになると人の手で描いたほうがいいし格好良くなります。CGだと正確すぎて世界観がべたつとするのを、手描きだとニュアンス的なものを含ませて距離感や大きさを出していくというのが可能になるわけです。CCのカメラレンズが持つバースで人間の目が見るバースを置き換えることは、まだ難しいですから。

——今は当然、パソコン上でやられてると思うのですが、絵の具を使っていた頃と感覚はどうですか。



■湖並み 基・夜

■学園(祠) 基・夕景

まったく違います。昔はダイソーンスフィアのフレア(光の表現)みたいな表現は、ほんとのエアーブラシでやっていましたからね。セルの静電気で想定外のところに色が飛んだりしたら最初からやり直しになっちゃうからどうしよう、みたいなこともあります(笑)。昔、レコードの静電気を取る(帯電防止剤)がありましたよね、それで一回セルを拭いて静電気を取ってブラシをかけていました。あと、絵の具として使っていたポスターカラーの数が決まっているので、色数も制限されていましたね。そういう部分に気を使わなくても良くなつたという点ではデジタルはありがたいなと思います。

こういう現場は昔から徹夜が当たり前みたいな印象があるんですが、実際はどうですか?。

それはなるべくやらないようにします。徹夜の腰痛とした状態だと線がかっこよく引けなくなってくるんです。紙で描いていた人は、そのさじ加減で絵を見るところがわかりますね。たとえば、紙描きだと髪の毛より細い線は、最初に引いた線の左右を洗って擦したりするんです。

デジタルだとまっすぐ引けますが、それをやるとただの単調な線になるから、ちょっと差ませたりするんです。味を出さないとだめなんですね。現実にも、よく見ると、

きれいな直線って存在しないですよね。人に当たったり、物が当たったりして凹んだりしている所があったり。

デジタルになって、作業は液晶タブレットを使われるんですか。

はい。私は真に描いてる感じが気に入っています。最初は抵抗があったんですけど、性能がどんどん上がってきて、今は(タッチしてから表示までの)タイムラグもないですし、Photoshopもかなり早くなりました。PCの性能も上がって保存に時間もかからなくなりましたしね。

ただ、紙描きのいいところもちゃんと残しておかないと私は思います。デジタルは特有の冷たい感じになりすぎるんです。あと、先程言ったような自然な感じの線にするのに紙だとすぐできるんですけど、デジタルだと、ちょっとじっくり削ってと、ひと手間増えるんですよね。

どちらが良いと言うわけではなくて、両方のいいところを伸ばしていくといいんです。紙描きだと、昼を夜にするとか、青色であげたものを赤色にしたいという場合はもう一枚描かないといけない。でも、デジタルなら、色調をいじればいい。ほとんど自由自在。塗り直しとかも楽です。その点、デジタルは強いです。



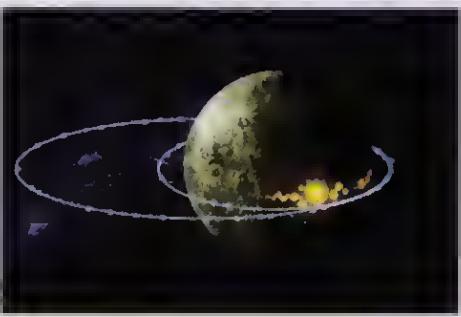
■モジュール77 外観



■モジュール77 外観



■月面電力炉



■月

ただ、ソフトが新しくなったら新しいことを覚えなきゃならないというのではありません。Photoshopはバージョンが上がるたびにパレットの位置が変わったり、インターフェイスのレイアウトが違ったり、ショートカットが変わったりしますよね。「なんで!?」って思います(笑)。

——背景は実際どのくらいの画素数(dpi)で描いてらっしゃるんですか。

300dpiでやってたと思います。大きくしても大丈夫なようにはしてました。寄っても大丈夫なくらい描き込んであります。

昔、フィルムでやってたときは、セルが重なってくると、だんだん影がついたり、色味が変わってきたたりしましたが、今はそれがないのが大きいですね。スペックが耐えうる限りレイヤーを重ねていけるようになりましたからね。

——今はレイヤーが分かれているて、背景も動かせるわけですよね。

光のフレアも別のレイヤーになっているので、強さを変えて、点滅したりとかできるようにしてるんですね。撮影部も色々やりたいことがあるから、「ここはこうさせて」って

いわれると、「じゃあ、レイヤーは別にしたほうがいいよね」というように、前もって打ち合わせをやっています。

監督さんや演出のイメージもあるので、「こういうことはできないか?」といわれたら、「じゃあ、こういうことをやったらどうですか?」とこちらから提案できるし、撮影さんも「そういう素材があるならこういうことができますよ」とやってくれるという感じです。

### ■描く人間が

——各話を作るときの打ち合わせは作画マンなどと一緒にやってるんですか。

別ですね。『ヴァルヴレイヴ』では撮影担当と一緒にやっていました。それをやる前に「ボード打ち」という美術ボードの打ち合わせをやって、監督と2人で世界観を作りました。色味とかも、最初に「こういうカラーがほしい」と打ち合わせておきました。それをやって、撮影さんなどと「これを世界観で動かしたい」とカットごとに打ち合わせしていくという形です(編註: デジタル化以降も、撮影はキャラクター画像と背景画像を重ねてひとつの映像データを作る過程を指す)。



■ドルシア祭



■ドルシアナ街並み 路面電車



■国際宇宙港



■国際宇宙港 外観

前半はコロニーの中でしたけど、後半は地球に降りましたよね。

あれには参りました(笑)。「えーっ、今まで作ったボーダーが使えないの?! 全部新作しなきゃ!」って(笑)。で、監督に「どうすんだよー!　また最初からだよ!」といったら「俺にいなよ!　脚本に言ってくれよ!」って。だから「後半、また宇宙に戻れば使えるはずだ!　早くみんな宇宙に帰ろうよ!」って言ってました(笑)。

そうすると、背景を描く方はなんでも描けないといけないわけですね。自然物から人工建造物でもなんでも……。

そう、それにアジア圏、ヨーロッパ圏、アメリカ圏と全部文化が違うから、その違いも山ざなきやいけないんです。監督が「北欧のイメージだ」とか「ロシアのイメージだ」とかいいたら、その資料をあつたけかき集めてくるわけです。大変ですよ。もっとも、それが楽しくてやってるんですけどね(笑)。

映像資料として偏りがないのはディスクバリーチャンネルくらいですかね。絶対観光客は行かないなっていうところを撮ってますから。

あと、よく「月面描いて」って簡単に言われたりしますけ

ど、月面なんてほとんど人が行ったことがないところですよね。そこに構造物が存するという説得力を持たせなければいけないので、実は結構大変だったりします。

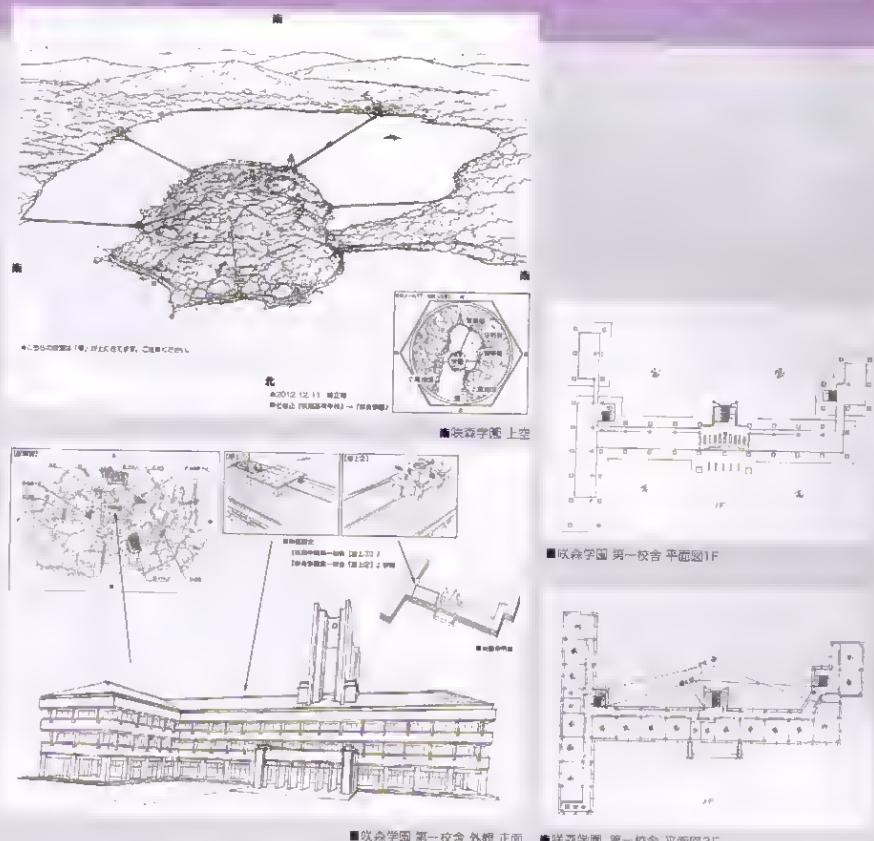
——そういう場合はどういったものを参考にするんですか?

色々な映像を見ます。映画だとライティングなんかも格好良く見せてもらったりするので、結構見ますね。

影響を受けるものは、やはり映画ですか。

そうですね。『スター・ウォーズ』を見て人に盛り上がり始めた世代もあります。ハリウッドって徹底的にやりますよね。見えないところにもこだわってるんですね。C-3POなんか細かく作ってあって、よく見たらものすごくこだわっているのがわかるんです。

僕の先輩にあたる方々は、ブレードランナーとかに影響されてるから「あれを必ず観ろ」といわれます(笑)。あれはもう、ライティングの勝利ですよね。光と影で見せてる。『エイリアン』なんかもそうですね。あれだけの世界觀をいかにして自分たちで作り上げたのかと感心しますね。「この世界觀を作ったのは俺だ!」って、そういう風に言えるのが楽しいですね。とび職の人が「東京タワーを作ったのは俺だ!」っていうのと同じですから。



■咲森学園 第一校舎 外観 正面 ■咲森学園\_第一校舎\_平面図2F

### ■制作のお話

アニメの場合、影をどっちにつけるかは誰が決めているのですか。

先にそのシーンの設定を作つてあるから、それを見て背景のほうも作ります。その光源の位置に応じて、キャラクターに当たる光の強さも変えていくわけです。

— キャラクターの作画とかに比べて、背景は先行して作るものなんですか。

できればどんどん先にあげていったほうが、撮影、演出がイメージを作りやすくなります。キャラクターの仕上がりの色味も背景に合わせて変えられるんですね。背景が暗かったら、その暗さに合わせたキャラクターの色味ができるし、キャラクターがどれだけ見えるか見えないかという判断もしやすくなる。

たとえば背景が先に上がってて、グリーンの環境光だったら、その色に染まったキャラクターの台味が作れるわけです。逆に背景が後からあがると、光の強さや色調と

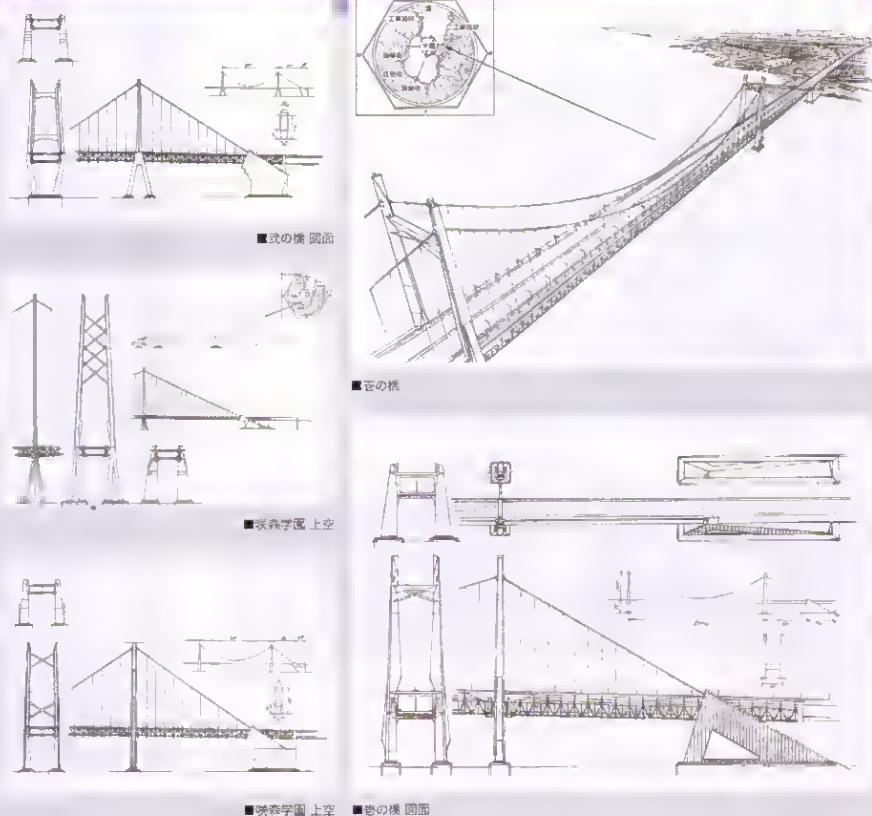
かも「全然合ってないじゃないか」ということになるわけです。微妙な柔らかい光しか入ってないのにスポットライトを浴びているような感じになってしまふとか。その誤差をなくすためにも、できれば背景が先にあったほうが良いわけです。

— 背景は1枚描くのにどれくらい時間がかかるものですか。

内容によるんですけど、1日2~3点あがればいいほうですね。普通、壁寄りだしたら後ろは壁一面を描けばいいわけですが、『ヴァルヴレイヴ』では高度差があつたり、引きが多かったので、そういうわけにはいかなかつたんです(笑)。

### ■こだわりの部分とか苦労とか

— 絵コンテを見て「これは！」というのはありますか。



脚本に「崩壊した都市」って書いてあつたりするじゃないですか。文字では一行ですが、これ、実際描くのは大変です。「上空から見た都市」って書かれていて、コンテでもイメージなのか不思議な图形が描いてあるだけとか。「それを実際に絵にするのはこっちだー！」って(笑)

最近のアニメでは背景も重要な要素になってきていると思うのですが、特別なこだわりなどはありますか。

美術設定で世界観を説明できるので、結構重要なんですね。なので、第1話とか説明が多い話だと結構大変なんです。宇宙において、人の住むモジュールっていうのがあって、そういうのがたくさん集まっているダイソーンスフィアがあつて、どうのうのを絵で説明しなければならない。『ヴァルグレイヴ』はボードの数も多くて、こと細かに説明することも多かったですね。

こだわりというところでは、作品では橋がいっぱい出てくるんですが、実はこれ全部形が違うんですよ。この距離だったらこの構造で大丈夫だけど、この長さだったらこの

作りじゃ無理だ、というのを全部計算しました。

——美術ってどの段階から関わってくるものなのですか。

実は最初からなんですよね。「世界観はこういう感じで」というのを決めるためまず監督と一緒にロケハンするんです。「ここいいよね」「これ使いたいよね」「このビルの裏の感じを出したいんだけど」というのにあわせて写真を撮っておくわけです。そうすることで、監督が「あそこのあのイメージ」というだけで通じるようになります。想像で作るにしても、元になるようなものがある程度は見ておく必要があります。

——ロボットでやるとときは宇宙がいいといった、その背景には隕石が飛んでたりするわけですね。

『ヴァルグレイヴ』では、ロボットと戦艦の質感を変えるようにといわれました。ロボットに関しては特効さんがいて表面をキラッキラに光させてくれています。戦艦はハーモニー処理を行う美術の担当で、監督から「宇宙空間を



■多段ロケット ベイロードハッチ



ずっと飛んでるから、汚れとか傷とかを入れてくれ」と要請がありました。

ハーモニー処理というのは、セル塗りの戦艦のデータもらって、それに傷と影、汚しとか、砲塔を撃ったときの焦げたのとかを入れる作業です。かなり大変なので回避しようとしたんですが、監督に「ホントはやりたいんでしょ?」と丸め込まれました(笑)。

実際、これは昔からある仕事なんです。『風の谷のナウシカ』の工蟲。あれがハーモニー処理です。

『ヴァルヴレイヴ』では、ドルシアの戦艦に汚しとか入ってますよね。

白いロケットの表面のアップだったら、ただの白い一枚絵になってしまぅんですが、ハーモニー処理を行っておくことで、部分的に切り取って使っても質感が出てくるんです。

主に戦艦でやっている処理ですが、ロボットのはうがずっと綺麗でびびりになってるから、対照的でしたね。

エッジのぶつかった跡とか、ここまで描き込まないといけないものなんですか。

僕が聞きたいくらいなんです(笑)。セルだったら映影だけですけど、パネルの色を変えて細かく貼り替えていろ風にしたりして、人がなにかしかの作業をしている様子を表現していくたり、毎日は汚れが溜まってるだろうとか考えて再現してみたりしています。作業量が多くなるので、セカンドシーズンでは宇宙に帰るとき、みんな戦艦系を優先して、こちらがついに作業を始められるようにしてくれました(笑)。

——今回関わったなかで、印象に残っている箇所はどこですか。

ひとつだけとんでもない注文があったんですよ。異星人の宇宙船なんですが、監督の注文が「宇宙人が乗って来た宇宙船。だから宇宙船らしくして」。僕たちは「なにそれ?」って。「宇宙人が乗って来た宇宙船ってどんなんですか?」って聞いたら「よろしくー」とてだけという(笑)。ただ唯一、「宇宙の金属で、ヴァルヴレイヴが使ってるこの縁



■青星人の宇宙船



■キービジュアル

色のパーツで、硬い金属です。絶対、傷つかないから」とだけ言われました(笑)。

--キャラクターのデザインでもありましたか、1回しか出でこないようなものは設定を起こさずにうまいことやってくれというのが美術でもあるんですね。

「君の感性に任せせるから」とかいわれるんですけど、そういう指示が一番大変なんですよ。そうは言っても監督のイメージと違ったら、やり直しですからね。考えに考えて「これでどう?」って監督に持っていましたら、やっぱりそうだよね!って返されて(笑)。「そうだよね!ってどういうこと?って思いましたけど、逆にまた、そういうところが面白いんです。ちなみに宇宙船は一発OKもらいました。

--この世界に入られたのは、もともと背景美術がやりたかったからですか。

会社には背景の絵が描きたいというので入りました。アニメーターとかではなく、最初から背景志望でした。

絵を描くこと自体は趣味でやってました。でも、専門学校に入るまで、アニメーションが分担作業とは知らなかつたんですね。一人でキャラクターも背景も描いてると思ってました。学校には詳しい人もたくさんいたので、そこで色々聞いて、役割分担していると知ったわけです。

専門学校ができる前は、絵を持って行ってそのまま採用、という感じだったと聞きます。

今は入りたくても入れないですけど、昔はそういうものがあったみたいですね。使い終わった原画なんかをゴミとして捨てていると、それを漁りにきた人に「好きなの?」みたいなことをいってスカウトしたとか。練習する材料にするため捨ていくるみたいな、熱心な人がいたらしくです。

あと、ずっと朝から昼過ぎまで原画机に座ってる見知らぬ人がいて、誰だろうなと思ってたら、「仕事をしててきた。俺の絵を見てくれ!みたいな感じとか(笑)。そういうのが過去には実際にあったという伝説はたくさん聞きますね。■



■高速道路①



■高速み①



■高速道路②



■高速み②



■山



■高速み③



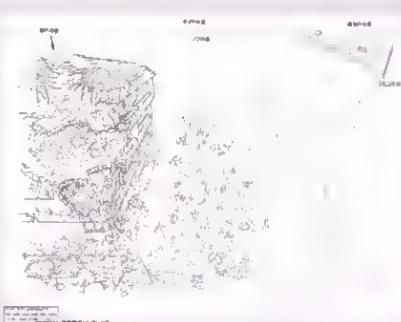
■高速み④



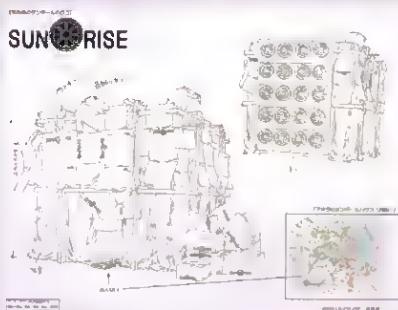
■実並み④



■咲森学園 アキラのダンボールハウス



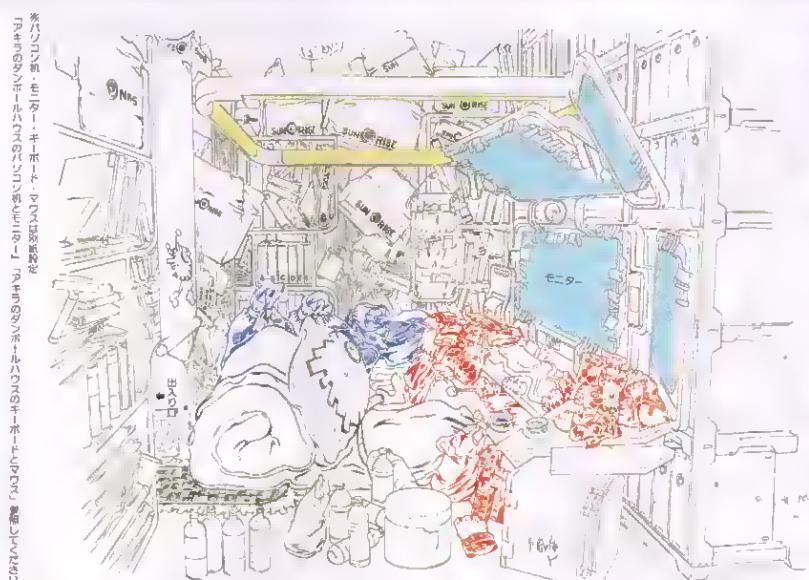
■咲森学園 基地①



■咲森学園 アキラのダンボールハウス【外観①】



咲■咲森学園 アキラのダンボールハウス【対比参考】



■咲森学園 アキラのダンボールハウス【内観】

# 革命機 ヴァルヴレイヴ

DESIGNER'S NOTE

■革命機ヴァルヴレイヴ デザイナーズノート

2015年5月29日 初版第1版発行

編集 ホビー編集部

製作 ホビー編集部  
リバージュ株式会社  
GA Graphic

カバーイラスト 原画：鈴木竜也／鈴木卓也  
着彩：小嶋美幸

装丁・デザイン ハギハラシンイチ [number4graphics]

川津潔範

寺松梨沙

萩原李理

監修 株式会社サンライズ

協力 株式会社アニプレックス

発行者 小川川淳

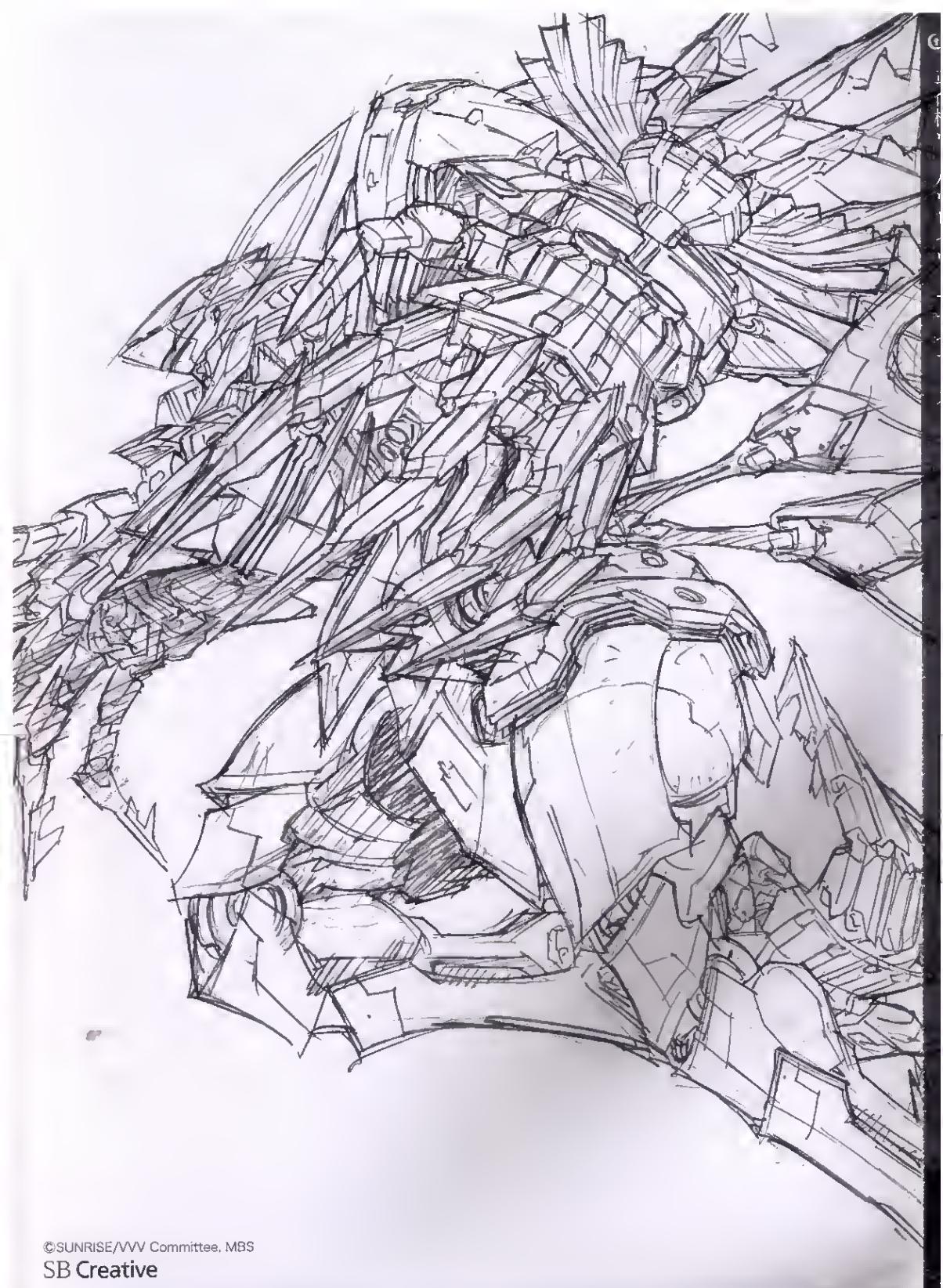
印刷・製本 講明印刷株式会社

発行所 SBクリエイティブ株式会社  
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5  
電話03-5549-1201(営業部)

落丁本、乱丁本は小社営業部にてお取り替えいたします。  
定価は、カバーに記載されております。  
<http://isbn.sbcn.jp/75473/>  
本書に関するご意見ご質問は、上記URLからお寄せください。

©SUNRISE/VVV Committee, MBS  
©SB Creative Corp. 2015 Printed in Japan

ISBN978-4-7973-7547-3



©SUNRISE/VVV Committee, MBS

SB Creative

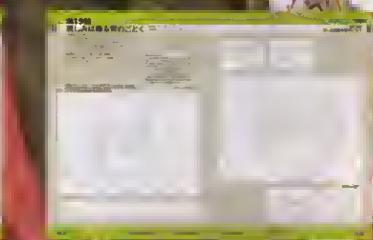
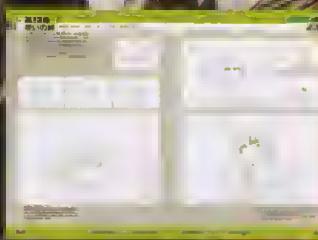
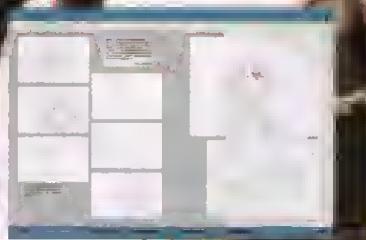
ISBN978-4-7973-7547-3

C0076 ¥2800E

9784797375473

定価 本体2,800円 +税

1920076028007



オープニング&エンディングや本編の原画、そして  
メカデザインや美術設定の準備稿などを豊富に収録  
デジタルを支えるデザイナーやアニメーターたちの  
緻密にして濃密な“アナログ”仕事の全貌を網羅！